

Summoner
Test: Pracht-Rollenspiel mit neuartigem Kampfsystem!

TNT2-Tuning
Von wegen altes Eisen: So laufen Spiele schneller!

06/2001 DM 9,99

bfr 235,- dkr 44,- FF 38,- Dr 1.900,- Lit 11.300
sfr 9,90 hfl 12,80 öS 80,- Lfr 235,- ptas 970,-



PC Games DVD

Empire Earth

12 Seiten packende Echtzeitstrategie: Noch besser als Age of Empires 2?

Tropico

Unser Spiel des Monats: Mega-Test des Aufbau-Hits!

Max Payne

Action und Effekte wie im Kino: Brandneue Screenshots!

Tomb-Raider-Film

Angelina Jolie sexy wie nie: Original-Filmszenen auf DVD!

Anno 1503

Bereits ausführlich gespielt! Exklusiv-Video: Neues Volk enthüllt!

Aquanox
Steckt hinter der schönen Fassade auch ein tolles Spiel? Wir waren vor Ort!

Commandos 2
Neueste Bilder aus der fast fertigen Version: Wie gut ist es wirklich?



Eurofighter Typhoon
Test: Endlich wieder eine Top-Flugsimulation!

Kleine und große **Geheimnisse**

Donnerstag | 05. April 2001

Die **Black & White**-Welle erfasst Europa und die USA mit voller Wucht: In fast allen Ländern schießt das Spiel auf Platz 1 – kein Wunder, bei mehr als 700.000 Vorbestellungen. Auf zig PCs werden Affen trainiert, Dörfer bekehrt und Quests gelöst. Doch viele Leser melden uns große und kleine Bugs, die beim besten Willen nicht immer auf veraltete Grafikkartentreiber zurückzuführen sind. Die erste Patch-Ankündigung durch Lionhead lässt nicht lange auf sich warten. Erste Hilfe leistet ein Beitrag auf Seite 18 – der Leiter der Hotline von Electronic Arts Deutschland stand uns Rede und Antwort.

Montag | 09. April 2001

PC-Games-Redakteur Daniel Kreiss gehört zum erlesenen Kreis der Journalisten, die in London vorab das lang erwartete Harry-Potter-Spiel in Augenschein nehmen dürfen. Einziges Problem: Bei Androhung mittelschweren Übels wird uns und allen anderen Magazinen untersagt, vor der E3 (also erst Mitte Mai) über das Spiel zu berichten. Eines möchten wir jedoch vorab verraten: Zwar werden die Harry-Potter-Romane anerkanntermaßen auch von vielen Erwachsenen förmlich verschlungen, doch wie die Bücher richten sich auch die Spiele eher an jüngere Zocker. Nicht umsonst werden die Spiele von der Firma Know Wonder entwickelt, die bislang nur durch Lern- und Kindersoftware auffiel.

Mittwoch | 11. April 2001

„Zwei kleine Seeräuber, die tranken Rum und Wein, der eine stürzte über Bord, der andere war allein" – diese Beschreibung in unserem kleinen Gewinnspiel in PC Games 05/01 veranlasste viele Leser zu abenteuerlichen Vermutungen („Sonnenklar, damit ist **Patrizier 2** gemeint!"). Nicht ganz: Gesucht war **Monkey Island** 4. Einer, der's gewusst hat, heißt Ulrich Schult und wird das jüngste LucasArts-Abenteuer in Kürze in seinem Briefkasten finden.

Dienstag | 17. April 2001

Aquanox, **Max Payne**, **Republic**, **Empire Earth**, **Die Gilde** und viele mehr: Auch in dieser Ausgabe lesen Sie viele Exklusiv-Storys, die Ihnen nur PC Games bietet. Wir waren bei Sunflowers und haben uns intensiv **Anno 1503** angesehen, durften als eine der ersten mit **Aquanox** abtauchen, kämpften uns tagelang durch eine voll spielbare Vorab-Version des **Age of Empires 2**-Konkurrenten **Empire Earth** und staunten über riesige **Republic**-Städte. Viele andere Redaktionen werden die genannten Top-Hits erst auf der E3 in Los Angeles zu sehen bekommen. Alle Titel, die dort zu den Highlights zählen und die wir Ihnen schon jetzt vorab im Vorschau-Teil vorstellen, sind übrigens mit dem E3-Logo gekennzeichnet.

Freitag | 20. April 2001

Tropico, **Eurofighter Typhoon**, **Emperor**, **Summoner** – eine ganze Reihe heiß erwarteter Spiele testen wir diesmal. Und alle hatten das Zeug dazu, die magische 90-Prozent-Marke zu knacken – zumindest trauten wir ihnen das aufgrund der Vorab-Versionen zu. Doch individuelle Macken sorgten für Punktabzüge. Und die Westwood Studios mussten für die doch recht gewöhnliche **Schlacht um Dune** sogar eine Wertung von unter 80 Punkten einstecken. Warum? Das lesen Sie auf Seite 104.

Einen angenehm warmen Mai und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team



Inhalt 6/2001

Aktuelles

Reportage

Vorschau



Republic
PC Games exklusiv! Wir werfen einen Blick auf die viel versprechende Mischung aus Gesellschaftssimulation und Strategiespiel. Auf Seite 40 geht's los.

Test

AKTUELLES

Ultima-Erfinder Richard Garriott plant sein Comeback mit einem brandneuen Online-Rollenspiel

S. 10 **Neues von Lord British**

REPORTAGE

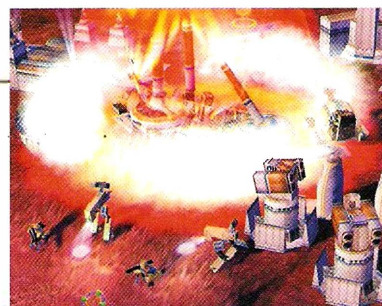
Vom PC auf die Leinwand: Alle Infos zum Tomb-Raider-Film finden Sie im Hintergrundbericht auf Seite 16.

S. 16 **Tomb-Raider-Film**

VORSCHAU

Episch: Auf zwölf Seiten stellen wir Ihnen ausführlich den viel versprechenden Age-of-Empires-Konkurrenten vor.

Empire Earth



Emperor: Schlacht um Dune

Mit beeindruckender 3D-Grafik und aufwendigen Zwischensequenzen soll Emperor nach der Strategie-Krone greifen. Ob das gelingt, lesen Sie in unserem Test ab Seite 104.

TEST

Tropico

Haben Sie das Zeug zum Diktator? In unserem Spiel des Monats beuten Sie skrupellos ein tropisches Insel-Paradies aus.

S. 90

TIPPS & TRICKS

Desperados

S. 155

Mit dem zweiten und letzten Teil unserer ausführlichen Desperados-Komplettlösung sollte der Sieg über El Diablo auch für Greenhorns kein Problem darstellen.

HARDWARE

Es muss nicht immer GeForce sein: Das PC-Games-Hardware-Team hilft Nvidias Grafik-Oldie auf die Sprünge.

Tuning-Special: TNT2

S. 202



Die Gilde

Die Zeiten dröger Zahlenschiebereien in Wirtschaftssimulationen sind vorbei. Statt nüchterner Menüs dominiert in **Die Gilde** prachtvolle 3D-Grafik. Das Bild zeigt das mittelalterliche Augsburg, eine von fünf Städten, in denen Sie Ihr Handelsimperium aufbauen können. Die Stadtansicht dient gleichzeitig als eine Art Hauptmenü. Von hier aus gelangen Sie auf den Marktplatz (Bildmitte), in die Kneipe, die Kirche oder Ihre Manufaktur und errichten neue Gebäude. Der Screenshot stammt direkt aus der Spielgrafik und zeigt die Pracht, die die Engine mit allen Details und einer Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten erreichen kann.

Entwickler .... 4 Head Studios   Anbieter ....Infogrames

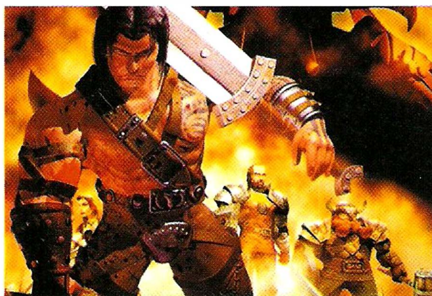
MEINUNG
FLORIAN STANGL



Ich will nicht ungefragt geduzt werden, schon gar nicht in Fantasy-Rollenspielen!

Wir, die PC-Games-Redaktion, haben viele Freunde. Sie, werte Leser, übrigens auch. Klar, das sind die Kumpels aus der Klasse, Kollegen aus der Arbeit oder andere Bekanntschaften. Aber wussten Sie schon, dass ganz Electronic Arts auch zu Ihren Kumpels zählt? Das merken Sie spätestens am plump-vertraulichen Ton, mit dem auf Packungsrückseiten, in Handbüchern oder gar per Spieltext der Käufer angesprochen wird. Electronic Arts duzt uns – ungefragt, permanent. Das ist mit Sicherheit nicht böse gemeint, keine Frage. Ich will EA gar nicht unterstellen, dass es ihnen an Respekt ihren Kunden gegenüber mangelt. Doch irgendwie stolpere ich jedes Mal über Formulierungen, in denen ich geduzt werde. Wir siezen unsere Leser ja auch, einfach weil wir wissen, dass viele von Ihnen dies aus Gründen der Höflichkeit zu Recht erwarten. Wenn wir untereinander ins Gespräch kommen, duzen wir uns natürlich meistens. Ungefragt und so selbstverständlich wie in den Spielen von Electronic Arts stört es mich allerdings ein wenig. Im Umkehrschluss würde das eigentlich bedeuten, dass ich den Geschäftsführer von EA ungefragt duzen könnte. Ob ihm das recht wäre? Ich kann es ja mal ausprobieren ...

Wie dem auch sei, ihre Wurzeln hat diese Praxis offenbar in der Übersetzung der größtenteils angloamerikanischen Produkte, bei denen es per se keine Unterscheidung zwischen „Du" und „Sie" gibt. Besonders unangenehm fällt das vertrauliche „Du" bei Rollenspielen auf. Nehmen wir zum Beispiel mal die Packungsrückseite von Ultima Online – Third Dawn: „Tausche dich mit Freunden bei einem frischen, virtuellen Glas Bier in deiner Lieblingstaverne aus." Wie soll denn da Fantasy-Stimmung aufkommen? Vielleicht liest die Übersetzungsabteilung von Electronic Arts mit und bemüht sich künftig, stimmungsvolle Spiele auch mit ebensolchen Texten aufzuwerten. FLORIAN STANGL



CODEMASTERS

Aus für Raubkopien?

Codemasters (**Severance**) hat einen neuartigen Kopierschutz entwickelt, der kopierte Spiele-CDs zu fehlerbehafteten Demo-Versionen abwertet. Das Verfahren kam erstmals beim PlayStation-Spiel **BDFL Manager 2001** zum Einsatz und zeigte Wirkung. In Zukunft will Codemasters auch PC-Spiele mit einem ähnlich guten Kopierschutz ausstatten.

WER WIRD MILLIONÄR? 2

Auch ohne Jauch?



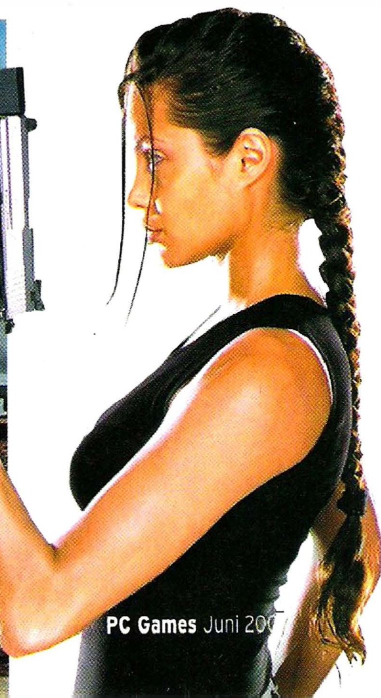
Nicht nur die TV-Quiz-Shows, sondern auch die PC-Umsetzungen von **Wer wird Millionär?** sind extrem erfolgreich. Eidos Interactive hat nun von der Produktionsfirma Celador die Lizenz für Fortsetzungen zum Verkaufsknüller (bislang 400.000 Stück verkauft) erworben. Demnächst soll **Wer wird Millionär? 2** sowie ein Junior-Game mit gleichem Spielprinzip für den PC erscheinen.

LARA CROFT

U2-Video: Angelina Jolie turnt mit

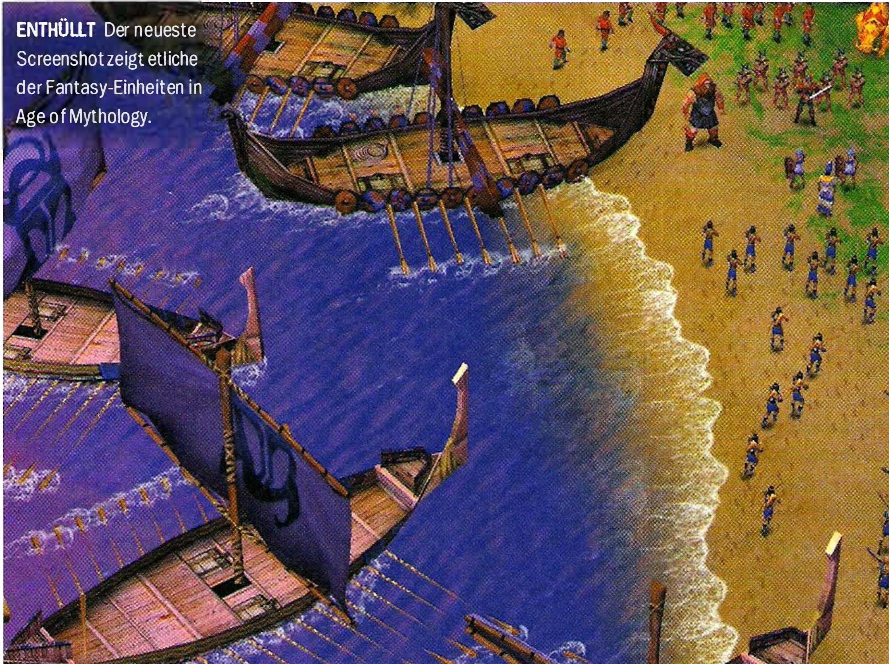
U2 begrüßt Lara Croft zum zweiten Mal als Gaststar. Ende 1997 war die Archäologin bereits in animierter Gestalt über Bühnenleinwände der irischen Band geflimmert. Danach tauchte die gerenderte Lady im Männer-sind-Schweine-Video der Ärzte und in vielen Werbespots auf. Jetzt hat sie eine Hauptrolle im Clip zu „Elevation", einem Song aus dem aktuellen U2-Album **All that you can't leave behind** ergattert. Allerdings: Der Karrieresprung ist weniger der **Tomb Raider**-Serie als dem Hollywoodfilm zu verdanken. Wie im Kino wird Lara Croft im Musikvideo von Schauspielerin Angelina Jolie verkörpert. Inhalt des Clips: U2-Gitarrist The Edge gerät in die Hände von bösen Doppelgängern der Band. Das **Tomb Raider**-Filmstudio Paramount packt den Song auch auf den offiziellen Film-Soundtrack.





AGE OF MYTHOLOGY

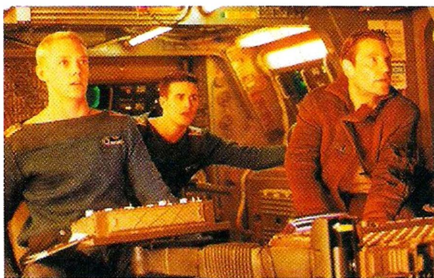
Alles, nur nicht Age of Empires 3



ENTHÜLLT Der neueste Screenshot zeigt etliche der Fantasy-Einheiten in Age of Mythology.

Aus dem Arbeitstitel RTS 3 wird nun **Age of Mythology**: Unter diesem Namen entwickeln die Ensemble Studios (**Age of Empires 1** und **2**) ein neues Echtzeitstrategiespiel, das – ähnlich wie **Empire Earth** (siehe Vorschau ab Seite 28) – auf 3D-Einheiten, -Landschaften und -Gebäude setzt. Möglich macht dies die hausintern entwickelte „Bang!"-3D-Engine.

Sie mimen in dem Spiel den Herrscher eines von drei historischen Völkern (darunter Wikinger und Ägypter) und streben mit der Unterstützung von Rittern, Trollen, Riesen und Flugdrachen die Ausweitung Ihres Territoriums an. Götter mit dem unwiderstehlichen Drang, Blitze und Meteoriten zur Erde zu schicken, werden Ihnen Knüppel zwischen die Beine werfen. Dass der Solospielermodus auch in diesem Titel von einer ausgedehnten Kampagne und märchenhaften Zwischensequenzen lebt, gehört zur Designphilosophie der Ensemble Studios. Fertigstellung: nicht mehr in diesem Jahr. Ob, wann und von wem hingegen das „richtige" **Age of Empires 3** kommt, ist nach wie vor offen.



WING-COMMANDER-FILM

Auf DVD und Video

Am 17. Mai bringt 20th Century Fox den **Wing Commander**-Film auf VHS und DVD (inklusive Dolby-Digital-Ton) auf den Markt. Wie in den Spielen bekommt es die Crew der TCS Tiger Claw mit den Kilrathi zu tun; Regie führte Spieldesigner Chris Roberts. Vor den mäßigen Kulissen agieren Jungstars wie Freddy Prinze Jr. (**Eine wie keine**) und Matthew Lillard (**Scream**). Außerdem dabei: Hollywood-Import Jürgen Prochnow (**Das Boot**).

BLUE BYTE

Die Siedler 5 kommt!

Nach der Übernahme von Blue Byte plant Ubi Soft bereits eine fünfte Folge der **Siedler**-Reihe. Derzeit befinden sich die Programmierer noch in der Konzeptphase, in der neue Ideen diskutiert werden. Ubi Soft-Geschäftsführerin Odile Limpach selbstkritisch in einem Interview: „Ich glaube nicht, dass der Markt unbedingt auf den fünften Teil von **Die Siedler** wartet, wenn keine echten Innovationen im Spielprinzip geboten werden."



Kein Doom 3 auf E3

Enttäuschung für Action-Fans: Wie id Software bestätigte, wird Doom 3 nicht in den E3-Hallen zu bestaunen sein. Stattdessen konzentrieren sich die Texaner im PC-Bereich auf die Präsentationen von Return zu Castle Wolfenstein.

BMX: Original-Daten

Gute Nachrichten für österreichische Fußballmanager-Fans: Die dortige Version des Bundesliga Manager X wird mit den Original-Daten der beiden Top-Ligen der Alpenrepublik ausgestattet.

Ego-Shooter von Blizzard?

Das Gerücht klingt unglaublich, ist aber deutlich nach dem 1. April aufgekommen: Blizzard (Warcraft 3, Diablo 2) soll auf der E3 erstmals einen Ego-Shooter präsentieren, der sich bereits seit über einem Jahr in der Entwicklung befindet. Angeblich ist auch ein reines Online-Spiel im Diablo-Universum geplant.

Lucas-Arts-Adventure

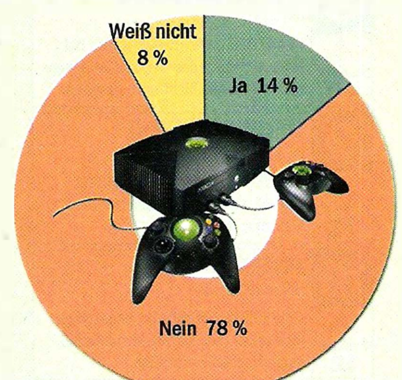
Nicht überall ist Flucht von Monkey Island so erfolgreich wie in Deutschland. Dennoch setzt Lucas Arts weiterhin auf das Genre, das die Firma groß gemacht hat: Adventures. Bester Beweis: Firmenchef Simon Jeffrey kündigte die Vorstellung eines neuen Titels auf der E3 an.

Neues von Duke Nukem

Nachdem er auf der letzten E3 schmerzlich vermisst wurde, meldet sich Duke Nukem dieses Jahr zurück. George Broussard von 3D Realms verspricht eine atemberaubende Videopräsentation mit umfangreichen Spielszenen direkt aus dem Shooter.

Umfrage des Monats

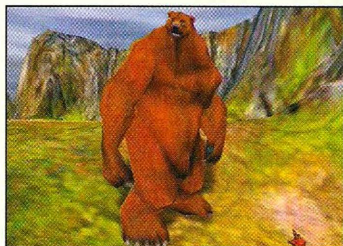
Könnte die Xbox eine ernsthafte Konkurrenz für den PC werden?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.



1 NEU Vormonat: -
BLACK & WHITE (Lionhead/Electronic Arts)
BRITISCHER HUMOR kommt in Black & White zur Genüge vor, aber was die Seeleute mit dem Schaf machen, wollen wir lieber gar nicht wissen.

2 Vormonat: 3
HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE (CounterStrike.net/Havas Interactive)
ITALIENISCHE PIZZA ist ein streng geheimes Kommando des Clans „Alberto" mit Salami-Taktik.

3 Vormonat: 1
DIABLO 2 (Blizzard/Havas Interactive)
RUSSISCHES ROULETTE à la Blizzard: Bei jedem zehnten Spieler im Battle.net stürzt spontan das Spiel ab.

4 Vormonat: 6
BALDUR'S GATE 2: SCHATTEN VON AMN (Bioware/Virgin Interactive)
DEUTSCHER SCHÄFERHUND fraß sieben Hamster! Na warte nur, du Köter, wenn Minsc und Boo das erfahren ...

5 Vormonat: 8
GOTHIC (Piranha Bytes/Shoe Box)
SCHWEDISCHE GARDINEN, die man nicht sieht? Ein magisches Freiluftgefängnis? Wer's glaubt, wird selig.

6 Vormonat: 4
UNREAL TOURNAMENT (Epic/Infogrames)
UNGARISCHE SALAMI ist ein neuer MOD für UT, der sich wohl nicht durchsetzen wird. Uns ist das Wurst.

7 Vormonat: 45
CLIVE BARKER'S UNDYING (Neversoft/Activision)
FINNISCHER WODKA, schottischer Whisky und karibischer Rum machen nicht unsterblich, sondern besoffen.

8 Vormonat: 48
F1 RACING CHAMPIONSHIP (Ubi Soft)
FRANZÖSISCHER ROTWEIN wird bei McLaren-Mercedes wegen schwankender Leistungen nicht gern gesehen.

9 Vormonat: 75
HITMAN: CODENAME 47 (I/O Interactive/Eidos)
SCHWEIZER KÄSE hat Gerüchten zufolge genauso viele Löcher wie die Opfer des Hitman.

10 Vormonat: 12
ANSTOSS 3 (Ascaron/Infogrames)
CHINESISCHE MAUER ist neuerdings eine oft unterschätzte Variante bei gegnerischen Freistößen.

Die Lesercharts werden präsentiert von:

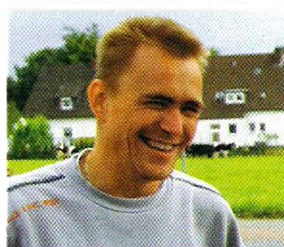


INTERVIEW

„Wir bleiben den Rennspielen treu"

PC Games: An welchem Projekt arbeitet ihr derzeit?

Leicht: Wir entwickeln wieder ein Rennspiel, das sich vom Konzept her an actionreichen Titeln wie **Nice 2** oder **Need for Speed: Porsche** orientiert. Wir arbeiten mit einem bekannten Autohersteller zusammen; um welche Firma es sich hierbei handelt, kann ich allerdings noch nicht verraten.


ANDREAS LEICHT Mitbegründer des deutschen Rennspiele-Spezialisten Synetic (www.synetic.de)

PC Games: Du erwähnst **Nice 2**. Werden wir in eurem neuen Spiel die Konkurrenten wieder mit Waffen traktieren?

Leicht: Nein, diesmal geht's etwas friedlicher zu. Das Spiel wird voraussichtlich über einen Karrieremodus verfügen, in dem ihr nach und nach die komplette Modellpalette unseres Lizenzgebers fahren werdet.

PC Games: Handelt es sich bei der Technik um eine Neuentwicklung oder greift ihr auf Altbewährtes zurück?

Leicht: Die Grafik-Engine ist eine Neuentwicklung. Für die Physik nutzen wir eine verbesserte und modifizierte Version des **Mercedes Benz: Truck Racing**-Fahrmodells. Mit einer rudimentären Fahrwerksabstimmung wird man die Autos den Strecken anpassen können.

PC Games: Wann können wir mit der Veröffentlichung rechnen?

Leicht: Geplant ist ein Erscheinungstermin im Sommer 2002.

PC Games: Werdet ihr den Rennspielen treu bleiben oder habt ihr auch Projekte aus anderen Genres in der Mache?

Leicht: Rennspiele sind unser Standbein, wir überlegen oft, das Genre zu wechseln, und haben auch schon entsprechende Konzepte erstellt. Wir wollen uns aber auf Rennspiele konzentrieren, da wir hier kompetent und erfahren sind. Das heißt natürlich nicht, dass wir uns in Zukunft nicht auch an anderen Genres versuchen werden.

PC Games: Wie sieht die Zukunft der Rennspiele aus? Haben auch ausgesprochene Online-Rennspiele wie **Motor City** eine Zukunft?

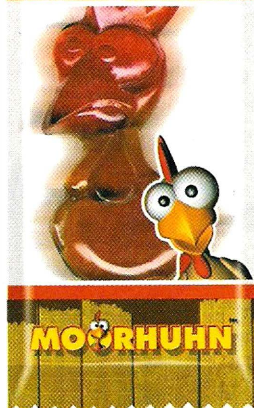
Leicht: Eine KI kann nie so gut sein wie ein menschlicher Gegner, also sind Mehrspieler-Rennen immer interessant. Je schneller die Internet-Verbindungen werden, desto wichtiger werden natürlich auch Online-Rennspiele und -Ligen. Meiner Meinung nach kann heutzutage kein neues Spiel ohne Multiplayer-Option auskommen.

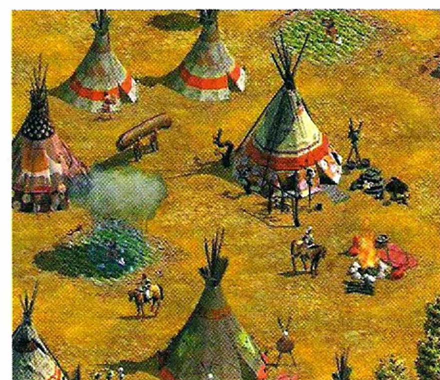
MOORHUHN-FRUCHTGUMMI

Haribo und die Hühner

Fans spielen das Moorhuhn-Spiel, tragen Moorhuhn-Kappen und Moorhuhn-T-Shirts und trinken aus Moorhuhn-Tassen – und essen demnächst Moorhuhn-Fruchtgummi. Haribo bringt die Nascherei ab sofort in die Läden. Eine 50-Gramm-Packung soll eine Mark kosten, während einzelne Hühner für je zehn Pfennig erhältlich sein werden. Geschmacklich werden Blutorange und Wild Berry abgedeckt.







DATA BECKER VS. CDV

Streit um America 2

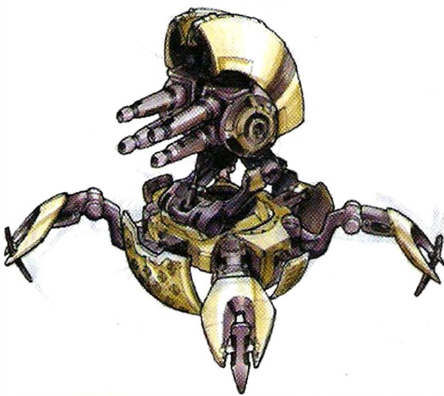
Als Anbieter des Wildwest-Echtzeit-Strategiespiels **America** findet es Data Becker erwartungsgemäß gar nicht witzig, dass CDV einen Nachfolger namens **America 2** angekündigt hat. Prompt folgte eine einstweilige Verfügung. Kommt es zu keiner Einigung, hat CDV bereits Alternativ-Titel im Holster. Die hessischen Entwickler von Related Designs sind auf den Ausgang genauso gespannt wie wir.

MOLYNEUX-HIT UNTER VERDACHT

Spioniert Black & White?

Die Aufregung in den Fan-Foren zu Lionheads Strategie-Mix war groß: „**Black & White** spioniert die Spieler aus!" Online-Magazine hatten zuvor berichtet, das Programm würde zahlreiche Benutzerdaten wie die Hardwarekonfiguration via Internet an Electronic Arts oder Lionhead übertragen. „**Black & White** schickt lediglich die Registrierungsnummer und die IP-Adresse an die Lionhead-Server, damit die Spieler chatten können", erklärte Tim Rance von Lionhead. „Außerdem ruft das Programm aktuelle Wetterdaten ab." Dieses eindeutige Dementi der Entwickler konnte die erhitzten Gemüter zumindest vorerst beruhigen. PC-Games-Tipp: Wer ganz sichergehen will, schaltet die Datenübertragung einfach ab. Dazu startet man das Spiel mit dem Parameter /NOINETCONN.





STAR WARS: BATTLEGROUND

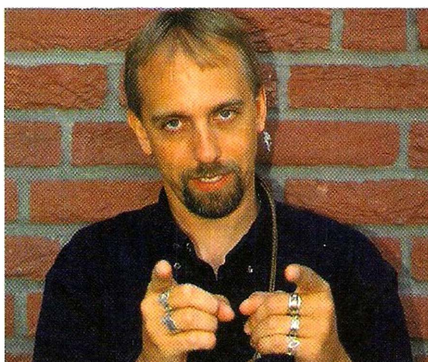
Erste Studien

Wie bereits berichtet, entwickeln die Ensemble Studios und Lucas Arts derzeit zusammen ein 2D-Echtzeit-Strategiespiel, das auf der **Age of Empires**-Engine basiert und im **Star Wars**-Universum spielt. Eine erste Skizze zeigt einen der neuen Droiden die durch die Gegend kullern und bei Bedarf ihre Geschütze ausfahren.

SPIDERMAN

Die Spinne am PC

Activision arbeitet an einem Spiderman-Actiontitel. Komplett in 3D werden Sie von den Hochhausdächern bis ins Abwassersystem Manhattans springen, schwingen und krabbeln können – insektengemäß auch kopfüber. Im Kampf gegen die Bösewichter aus den Comics bauen und versprühen Sie Netze in allen denkbaren Formen. Veröffentlichungstermin: im Herbst.



RICHARD GARRIOTT

Geht Ultima weiter?

Ultima-Erfinder Richard Garriott trommelt Ex-Mitarbeiter von Origin zusammen, mit denen er Rollenspiele mit Solo- und Online-Modus entwickeln will. Ebenfalls dabei: sein Partner Starr Long, der in den **Ultima**-Spielen als Lord Blackthorne aufgetreten ist. Interessant: Zwar besitzt Electronic Arts die Rechte am Namen „Ultima", doch die berühmteste Figur des Lord British gehört Garriott – und der integriert sie in seine neuen Spiele.

Tiger & Dragon für PC

Das taiwanesische Entwicklerteam Vista Group arbeitet an einer Umsetzung des Actionfilms Tiger & Dragon, der mit vier Oscars prämiert wurde. Neben einer PC-Version soll der Titel unter anderem auch für Xbox, PS2 und GameCube erscheinen.

Kohan erscheint doch

Nach der Auflösung des Vertrags mit Sunflowers (Anno 1602) war das Schicksal des von der amerikanischen Fachpresse hochgelobten Strategiespiels Kohan – Immortal Sovereigns ungewiss. Jetzt bringt Ubi Soft den Mix aus Heroes of Might & Magic und Age of Empires auf den Markt – voraussichtlich im September.

Hitchhiker's Guide goes PC

Basierend auf dem Romanklassiker The Hitchhiker's Guide to Galaxy von Douglas Adams plant Pan Entertainment ein gleichnamiges PC-Spiel um den Protagonisten Arthur Dent. Das Adventure soll eine Mischung aus Actioneinlagen und Rätseln sowie dem typischen Humor der Vorlage bieten.

MKS-Bomber von Koch

Nach dem peinlichen BSE-Bomber (Test auf Seite 124) plant Koch Media offenbar ein ähnliches Machwerk zum Thema Maul- und Klauenseuche: Zumindest ließ sich die Firma den Namen MKS-Bomber schützen.

Topware-Spiele über Zuxxez

Das neu gegründete Wormser Unternehmen Zuxxez Entertainment AG hat die Rechte an sämtlichen fertigen und in der Entwicklung befindlichen Topware-Spielen erworben. Als wichtigstes Produkt des Deals gilt World War 3: Black Gold, das im Juni erscheinen soll. Ob sich dieser Termin halten lässt, erscheint uns ungewiss.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Tendenz	Titel
1	NEU	BLACK & WHITE
2	NEU	DIE SIMS: PARTY OHNE ENDE
3	NEU	SUDDEN STRIKE FOREVER
4	▼	WER WIRD MILLIONÄR?
5	▼	DIE SIEDLER 4
6	▲	DIE SIEDLER 3
7	NEU	SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER
8	▼	DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN
9	▼	HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE
10	▼	DIE SIMS

Phenomedia macht mobil

Mit der Gründung der Firma Mobile Scope und der geplanten Veröffentlichung von Handyspielen setzt Phenomedia seinen Expansionskurs fort. Vorstandsvorsitzender der AG wurde Jürgen Goeldner, Ex-Geschäftsführer von THQ Deutschland.

Aus für Jane's Combat Net

Electronic Arts hat zum 30. April seinen Online-Service Jane's Combat Net mit der Begründung eingestellt, man wolle sich voll und ganz auf den Ausbau des Internet-Portals EA.com und die Online-Flugsimulation AirWarrior 3 konzentrieren.

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!

Platz 1

Black & White (Electronic Arts)



Verschmustheit lohnt: Dass EA gerne an sich herumspielen lässt, belohnen unsere Leser mit dem ersten Platz in dieser Woche.

Platz 2

Best of Infogrames

Der böse Dicke mit der Limousine spielt nur A-Ware. Sehr löblich, das.

Platz 3

Gameplay

Langeweile im Bett? Spiele kaufen. Das ist mal ein interessanter Vorschlag.

Und so machen Sie mit:

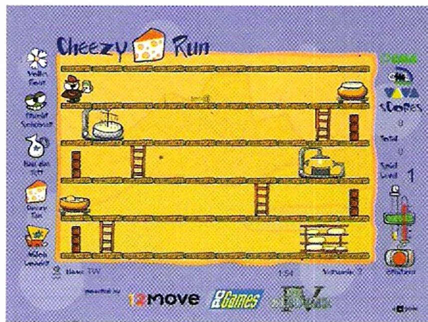
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden diese an:

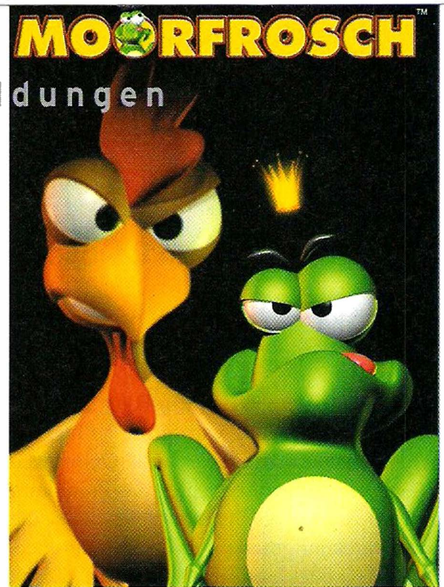
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games, Stichwort:
ADward, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg
Einsendeschluss: 18. Mai 2001

MILKMASTER GESUCHT

Kein Spiel für Milchbubis

Auf www.milkmaster.de dürfen Milch-Begeisterte seit dem 1. April ihr Geschick in einem Minispiel beweisen: Milchleitungen strategisch clever platzieren, Käse produzieren und Früchte für den Joghurt sammeln. Die Besten werden Mitte Mai auf „Milch-Events" in den deutschen Landeshauptstädten gekürt und mit Preisen (DVD-Player, Handys, Konsolen, Spiele etc.) überhäuft.





MOORFROSCH

Quaaak statt gack-gack

In **Moorhuhn 2** kam der Moorfrosch als bewusste Provokation für Tierschützer vor – auf Bitten der Fans kriegt er demnächst sein eigenes Spiel. Wie dieses funktionieren soll, will Phenomedia nicht verraten – von der **Moorhuhn**-Kopie bis zur **Frogger**-Variante ist alles denkbar. „In jedem Fall wird es artgerecht sein", heißt es in der Pressemitteilung.

THEMENCHATS AUF WWW.PCGAMES.DE

Experten beantworten Ihre Fragen



Wann kommt der Patch für **F1 Racing Championship**? Läuft **Emperor** auch auf meinem Pentium II 500? Wird es eine **Commandos 2**-Demo geben? Bei den regelmäßig stattfindenden Themenchats auf www.pcgames.de können Sie den PC-Games-Spezialisten ein Loch in den Bauch fragen. Von Georg Valtin hätten Sie beispielsweise erfahren, wie sich **Halo** denn nun spielt; Hardware-Profi Bernd Holtmann schilderte live seine Eindrücke von den neuen GeForce3-Chips und Tipps&Tricks-Chef Florian Weidhase verriet geheime **Black & White**-Kniffe. Auch Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt ist fast immer mit von der Partie; zuweilen sind sogar die Entwickler höchstpersönlich anwesend (wie kürzlich Tom Putzki vom **Gothic**-Team). Wann welcher Chat mit welchen Redakteuren stattfindet, können Sie im Terminplan auf www.pcgames.de nachlesen.



powered by www.zed.de

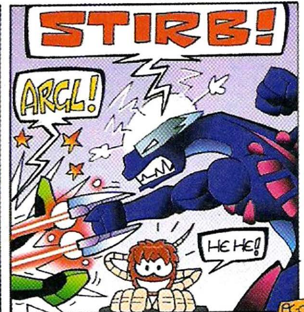
zed TM

von MATHIAS NEUMANN

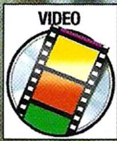
supported by GIGA.DE







space-rat@web.de



ALLE FOTOS: PARAMOUNT PICTURES

Tomb Raider: Der Film

Ab 28. Juni wirbelt Lara Croft durch deutsche Kinos. Die Akteure sind gut aufgelegt, das Budget ist dick, die Drehorte exotisch – es wird krachen.

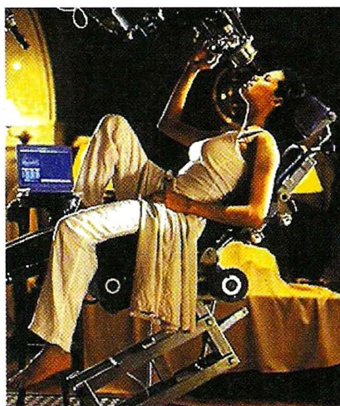
Eine Frau manövriert einen Kajak durch enge Flussarme in Kambodscha. Dschungelpflanzen streifen ihre trainierten Arme, dann sieht sie ihr Ziel: Ein antiker Tempel wächst am Ufer in die Wolken.

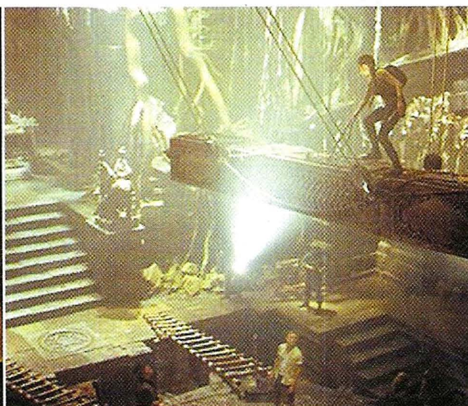
Mit solchen Einstellungen trifft Regisseur Simon West (**Con Air**) die Stimmung der Pate stehenden Spielserie. Angelina Jolie (**Durchgeknallt**, **Leben und Lieben in L.A.**) hat er für die Hauptrolle gewonnen und er lässt sie das Geheimnisvolle, die Gefahr im Leben von Lara Croft fühlen: Immer wieder brechen in der 100-Millionen-Dollar-Produktion Böden ein, spitze, schwere Dinge fallen von der Decke. Drei Monate lang knechtete sich die Oscar-Preisträgerin für die Fitness: Militärübungen, extreme Fahrstunden, Bungee-Sprünge. Viele Stunts macht sie selbst, wenn Blessuren sie nicht zu Pausen zwingen. Einen englischen Aristokratenakzent beherrscht sie auch – und dass sie den noch cool bringt, ist Kunst.

Nur in Fragmenten bekannt ist die Handlung: Ein Geheimbund sucht nach der legendären Uhr der Zeiten, die Macht über das Licht verleiht und Tote auferstehen lässt. Als ein Erzfeind der Familie Croft mit der Bergung beauftragt wird, bricht auch Lara auf, begleitet von ihrem Vater (Angelinas Daddy Jon Voight).

Stationen im Film sind eine Verfolgungsjagd durch London, eine Schifffahrt im Nordatlantik, ein Eishöhlenbesuch mit Schlittenhunden in Sibirien und Kämpfe gegen Zombies und mechanische Spinnen in Palästen und Katakomben. Gedreht wurde in Asien, Island und England. Die Soundtrack-Stars sind Moby, Outkast und Fatboy Slim. In der kommenden Ausgabe finden Sie unsere Kritik zum Streifen.

DANIEL CH. KREISS







UM DIE WELT Laras Filmreise führt von England über Kambodscha nach Sibirien.

Erste Hilfe für **Black & White**



HILFT GERN Frank Buchheim und seine Abteilung helfen bei Problemen mit Black & White.

Dutzende Mails erreichen die PC-Games-Redaktion jeden Tag mit der Klage über vermeintliche Bugs in Black & White. **Wir befragten Frank Buchheim, Chef EA-Hotline, zur Problematik.**

VERZWEIFELT Dieses Bild bringt Black&White-Fans zur Verzweiflung: Aufgrund eines Bugs ist der Bruder trotz erfüllter Quest nicht zu retten.

Nein! Mein Bruder hat mich verlassen!

Holzmenge: 109146

ES WERDE HOLZ Bug oder Feature? Mit einem kleinen Trick lassen sich mit einem einzigen Holz- oder Nahrungszauber fast endlose Ressourcen gewinnen.

PC Games: Welche technischen Probleme tauchen am häufigsten auf?

Frank Buchheim: Hauptsächlich DirectX-Kompatibilitätsprobleme. Das Spiel ist auf die Kompatibilität der DirectX-Komponenten angewiesen und veraltete Treibersoftware, insbesondere Treiber der Grafik- und/oder Soundkarte führen dann zu Systemabstürzen, wenn diese nicht 100%ig kompatibel zur derzeit installierten DirectX-Version ist. Durch entsprechende Treiber-Updates können diese Abstürze leicht vermieden werden.

PCG: Mit welchen inhaltlichen Bugs (Quests, Spiellogik, Plotstopper etc.) haben die meisten Spieler Probleme?

FB: Das „Dorf der Untoten" in der vierten Welt. Das Dorf befreit man von dem Fluch, indem man beide Totems gleichzeitig anhebt, das eine Totem muss von der Kreatur und das andere vom Spieler selbst angehoben werden – und zwar von beiden gleichzeitig.

PCG: Gibt es einen Trick, mit dem man **B&W** auch auf Mindestkonfigurationsrechnern ordentlich spielen kann?

FB: Der Spieler kann **B&W** ganz individuell einrichten und einige Features, wie zum Beispiel Wetter-Effekte, Landschaftsmerkmale oder auch Tempeldetails minimieren, um das Spiel an seine Hardware anzupassen und die Performance zu optimieren.

PCG: Hast du einen Geheimtipp für B&W-Spieler, die glauben, schon alles zu wissen?

FB: Vielleicht den, wie man Spielstände und Kreatur sichern und bei einer Neuinstallation wieder einladen kann:

- Kopiere aus dem „Black & White"-Ordner die Ordner „Profiles" und „Scripts/ Creaturemind".
- Öffne dann die Windows-Registry, im Windows-Startmenü „Ausführen" wählen und dort „regedit" eingeben.
- Suche dort den Pfad HKEY_CURRENT_USER\Software\Lionhead Studios Ltd\Black &White\LHMultiplayer\ und markiere diesen.
- Dann braucht man nur noch die Option „Registrierungsdatei exportieren" im Menü „Registrierung" auszuführen.

Wenn man dann diese Spielstände wiederherstellen will, kopiert man die zuvor gesicherten Ordner zurück ins B&W-Verzeichnis und muss dann die zuvor exportierte Registrierungsdatei ausführen, um deren Einträge wieder zu re-importieren.

PCG: Gibt es ein Phänomen, das viele als Bug erachten, das aber eigentlich gar keiner ist?

FB: Die KI der Kreatur. Der Spieler selbst ist dafür verantwortlich, wie sich die Kreatur entwickelt. Doch speziell am Anfang des Spiels ist die Kreatur ein Baby und wird auch dementsprechend handeln. Man kann einfach nicht von einem Baby erwarten, gleich alles richtig zu machen. Aber ein paar Streicheleinheiten oder auch mal ein kleiner Klaps werden ihr schon beibringen, wie man etwas richtig macht.

PCG: Bei welchen Problemen könnt ihr weiterhelfen, bei welchen nicht?

FB: Eigentlich können wir ausschließlich bei technischen Problemen weiterhelfen, aber wenn Kunden mal nach Tipps oder Tricks zum Spiel fragen, versuchen wir, auch dort, so weit es geht, zu helfen.

PCG: Wie schnell antwortet ihr im Regelfall auf E-Mail-Anfragen?

FB: Allein über die Osterfeiertage sind bei uns fast 300 E-Mail-Anfragen eingegangen, daher müssen unsere Kunden zurzeit mit einer Bearbeitungsdauer von mindestens einer Woche rechnen.

PCG: Hast du einen Anhaltspunkt, wann mit dem ersten Patch zu rechnen ist und was dieser behebt?

FB: Der angekündigte Patch soll folgende Probleme beheben:

- Ein Problem mit der verkleinerten Kreatur in Welt fünf.
- Probleme beim Speichern/ Laden nach längerer Spielzeit.
- Ein Problem, wenn die Kreatur stillsteht und nichts mehr macht (Lösung: Gefechtsmodus starten, kurz anspielen und anschließend wieder in den Single-Player wechseln).

Einen offiziellen Erscheinungstermin für den Patch gibt es zurzeit aber noch nicht.

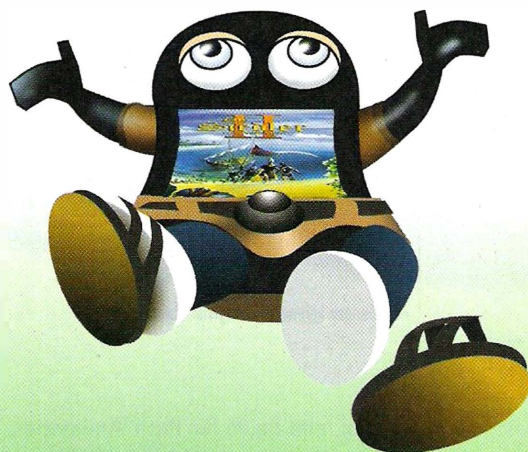
Black & White **voller Bugs?**

Haben Sie Probleme mit Black & White? Lassen Sie uns wissen, wo Sie der Schuh drückt und schicken Sie uns eine E-Mail an folgende Adresse: bw@pcgames.de. Wir setzen uns bei Lionhead für Sie ein! Was halten Sie generell von Black & White? Genial, gut oder enttäuschend? Machen Sie mit bei unserem großen Feedback! Den Fragebogen finden Sie auf der Heft-CD/Heft-DVD oder im Internet unter http://www.pcgames.de.

Aufbaumeister

Mehr als 100.000 Siedler-4-Fans gibt es bereits. Entsprechend groß war die Beteiligung an der jüngsten Feedback-Umfrage.

Der typische **Siedler**-Spieler ist zwischen 14 und 19 Jahre alt, hat die Saga schon seit **Teil 2** in sein Herz geschlossen und wenn er nicht gerade mit Römern und Maya in den Krieg zieht, handelt er am liebsten mit Tabak und Getreide in **Anno 1602**. Kein Wunder, dass sich die bislang vier Folgen der Serie regelmäßig in den Top 10 der Verkaufscharts wiederfinden: Über drei Viertel der Teilnehmer am jüngsten PC-Games-Feedback finden die Aufbaureihe aus deutschem Hause gut bis sehr gut – unbekannt ist sie keinem. Auch die Zusatz-CDs finden reißenden Absatz: Immerhin knapp ein Fünftel hat sie alle, 40 Prozent nennen wenigstens eine ihr Eigen. Erstaunlich: Obwohl **Die Siedler 3** und **4** Hunderttausende Anhänger gefunden haben, hält knapp die Hälfte der Befragten den fünf Jahre alten zweiten Part immer noch für das Glanzlicht der Serie. Mit dem jüngsten Spross der Strategiefamilie sind dagegen nicht alle einverstanden. Zwar stimmt rund die Hälfte der Teilnehmer mit der PC-Games-Wertung überein, über ein Drittel sehen **Die Siedler 4** aber „nur noch" bei 70 bis 79 Spielspaßpunkten. Das könnte vor allem daran liegen, dass die Fortsetzung für über die Hälfte der Fans





Geliebte Legionäre
Im Einzel- wie im Mehrspielermodus bevorzugen die meisten der Teilnehmer unserer Umfrage die Römer als Aufbau-Volk. Die Wikinger folgen weit abgeschlagen noch vor den Maya.

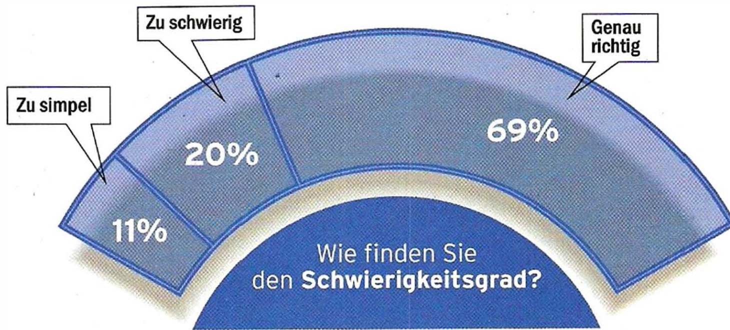
Häuslebauer
Siedler-Spieler sind eingefleischte Hobby-Architekten. 70 Prozent planen am liebsten ein Bilderbuchdorf und nutzen auch die ganze Palette der Bauwerke und Berufe aus.



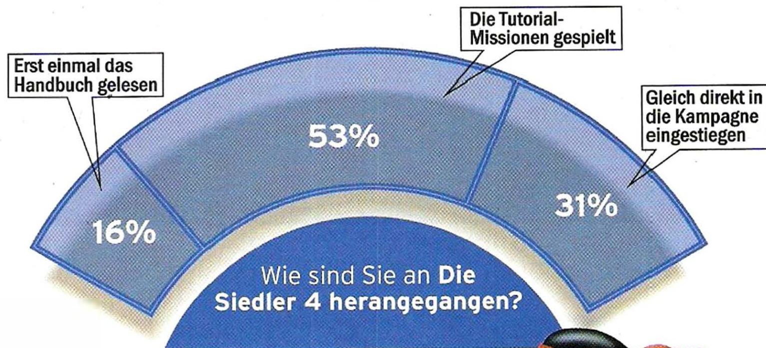
Ein Fall für zwei
Die Siedler 2 ist mit 44 Prozent der Stimmen der beliebteste Part der Serie. 10 Prozent lieben das Original, 30 respektive 16 Prozent der Teilnehmer halten Teil 3 und 4 die Treue.

zu wenig neue Features einführte. Auch die zunächst hohe Fehlerdichte mag ihren Teil beigetragen haben. Satte 76 Prozent hatten nach eigenen Angaben Probleme mit Bugs – ein Glück, dass die Entwickler mit Updates schnell Abhilfe schaffen konnten. Mit der Vorgehensweise von PC Games, **Die Siedler 4** aufgrund der zahlreichenden Programmschwächen zunächst abzuwerten, sind dann auch fast alle Teilnehmer einverstanden.

Die meisten Computersiedler bevorzugen friedfertige Spielweisen. Nur 14 Prozent lieben es, Schlachten zu schlagen. Die überwältigende Mehrheit errichtet lieber ein Bilderbuchdorf und feilt an



Den 20 Prozent kann geholfen werden: PC Games hat für Die Siedler 4 bereits eine ausführliche Komplettlösung erstellt.



Mehr als die Hälfte der Siedler-Spieler machte sich zunächst mit den Neuerungen von Die Siedler 4 vertraut.



Über den Horizont

Das beliebteste Aufbauspiel außerhalb der Siedler-Reihe heißt Anno 1602 – kein Wunder, dass die Wusel-Fans sehnsüchtig den Nachfolger erwarten.

Einmal böse sein

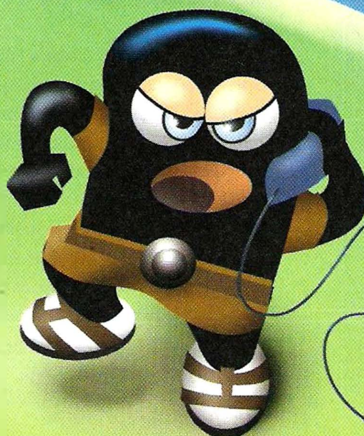
Mit dem Dunklen Volk, dem Erzfeind der Siedler im neuesten Teil, würden über 80 Prozent gerne mal ein Spielchen wagen. Wer weiß, vielleicht nimmt sich Blue Byte der Wünsche ja in der Missions-CD an?





Fehlerlastig

Erschreckende 76 Prozent der Käufer von Die Siedler 4 hatten nach eigenen Angaben technische Schwierigkeiten mit dem Programm. An Blue Byte hat sich deswegen aber nur jeder Fünfte gewandt.



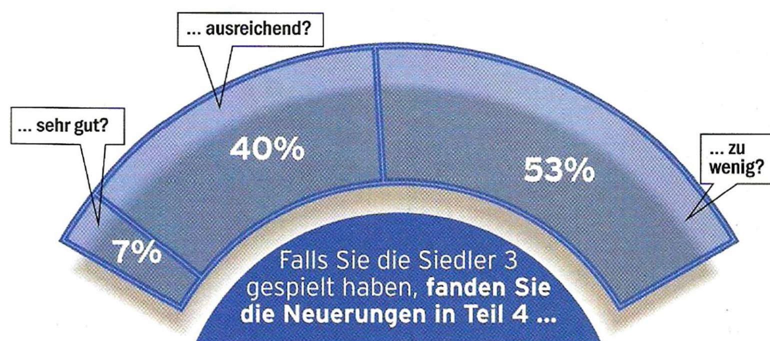
Begeistert

Weit über zwei Drittel der Befragten finden die Siedler-Serie gut bis schlichtweg genial.

NICHT GESELLIG? Am liebsten spielen die Fans gegen den Computer, Mehrspielerpartien stehen nur bei acht Prozent auf der Tagesordnung.



Der Einsatz von Schiffen setzt viele Gebäude und Ressourcen voraus – für die meisten ein Aufwand, den man gern vermeidet.



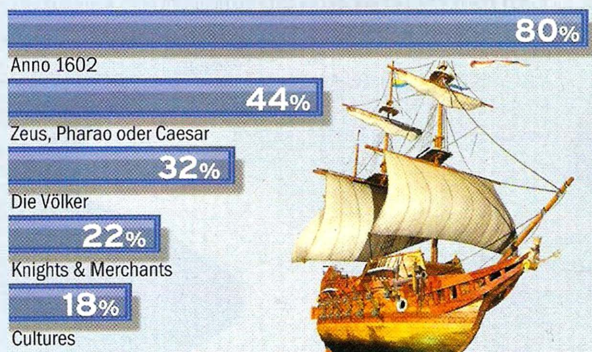
Eindeutiges Votum: Jeder Zweite findet, dass sich von Teil 3 auf Teil 4 zu wenig getan hat – viel Spielraum für Add-ons und weitere Folgen.

den Produktionsketten. Viele nehmen sogar den beschwerlichen Weg über die Ozeane auf sich, um neue Kolonien zu gründen. Allerdings hauptsächlich im Einzelspielermodus: Nur acht Prozent nutzen Blue Bytes Game Channel oder das heimische Netzwerk für Partien mit menschlichen Gegnern. Auch im Internet stellen die umgänglichen Siedler die größte Fraktion: 43 Prozent der Online-Spieler bevorzugen den Kooperationsmodus, jeder fünfte wetteifert um die effektivste Wirtschaft, nur ein Drittel stürzt sich bevorzugt in Multiplayer-Gefechte.

Dass die Römer weitaus beliebter sind als die Maya und Wikinger, überrascht nicht: Das mediterrane Völkchen fand schon im Vorgänger die meisten Freunde. RÜDIGER STEIDLE

Gute **Vorkenntnisse**

Bewährte Qualität, große Namen: Diese Aufbau-Strategiespiele haben die Siedler-4-Käufer bereits gespielt.



Feedback: **Black & White**

Peter Molyneux' Götterwerk ist das Spiel des Jahrhunderts – oder doch nicht? Wie finden Sie den Genremix? Kommen Sie mit der Steuerung klar? Folgen Sie den finsteren Mächten oder sind Sie ein herzensguter Geist? Sagen Sie uns Ihre Meinung und machen Sie mit bei der großen PC-Games-Umfrage zum Thema **Black & White**. Den Fragebogen finden Sie wie immer auf unserer Website unter www.pcgames.de sowie auf unserer CD und DVD.



Alarmstufe Rot 2: Yuri's Revenge



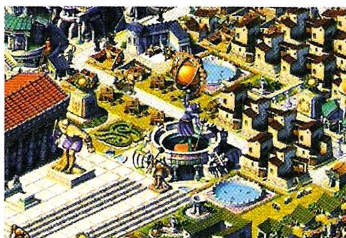
SCHÜTZENHILFE Die alten Alarmstufe-Rot-2-Einheiten bekommen Verstärkung durch 30 neue.

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2** setzte den Erfolg der Echtzeit-Strategie-Reihe im letzten Jahr erwartungsgemäß fort. Zeit für die erste Missionsdisk, sagt Westwood. Unter dem Titel **Yuri's Revenge** werden Ihnen neben zusätzlichen Aufträgen 30 neue Einheiten und Gebäude für Amerikaner und Russen an die Hand gegeben. Einige Beispiele: Der Scharfschütze Virus verwendet hochgiftige Pfeile, die seine Opfer wie Hefeklöße aufgehen, in die Luft steigen und dort explodieren lassen. Dabei werden Körpergase freigesetzt, welche weitere Soldaten schädigen. Brute ist ein gefährlicher Infanterist aus dem Genetiklabor, dessen Körper verdammt widerstandsfähig ist. Ein Panzer überfährt ihn – Brute steht unversehrt wieder auf. Das U-Boot Boomer kann schwere Raketen aus der Tiefsee Richtung Land feuern und gegen andere submarine Einheiten Torpedos einsetzen. Kraken reißen sich an diesem Gerät die Tentakel aus. Der Slave Miner ist für den Abbau von Erzen gedacht. In seinem Inneren befinden sich fünf Sklaven, die auf Befehl schürfen gehen und das gewonnene Material zur integrierten Raffinerie schleppen.

Entwickler .... Westwood
Erscheint .... Oktober 2001



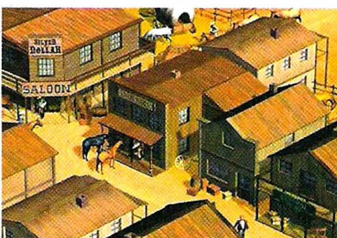
SCHÖNHEITS-ARCHITEKTUR Yuris neues Rekrutierungscenter ist seinem Gesicht nachempfunden.



Zeus: Poseidon

Das Zusatzpaket wird die Baufläche auf das sagenumwobene Atlantis ausdehnen, wo unfassbare Technologien existiert haben sollen. Alles wird renoviert: Die Herstellungsanlagen, die Monumente, die Götter, Monster und Bürger. Mögliche Kolonien gibt es in Amerika, Afrika, Europa und Asien.

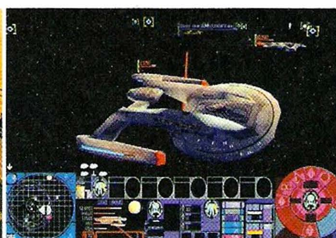
Impressions Games | Juni 2001



Far West

Wirtschaft und Kampf im Wilden Westen: In hübsch berechneten 3D-Kulissen werden Sie aus mehreren Zoomstufen Rinder züchten und Ihre Ranch gegen Indianer und Gringos verteidigen. Die Missionen werden als Erzählung präsentiert. Mehrspielermodi gibt's dazu.

Greenwood | Noch nicht bekannt



DS9: Dominion Wars

Neue Echtzeit-Strategie aus dem **Star Trek**-Universum: **Dominion Wars** läuft vor dem Hintergrund der TV-Serie **Deep Space 9** ab und lässt Sie Gefechte gegen Cardassianer und Formwandler führen – der Aufbauaspekt wird bewusst vernachlässigt. Die Eigenschaften der 3D-Grafik: schnell und schön.

Gizmo Games | Mai 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Anno 1503** Aufbau-Strategie | Oktober 2001
2. **Commandos 2** Echtzeit-Taktik | Juni 2001
3. **Warcraft 3** Echtzeit-Strategie | Dezember 2001
4. **Empire Earth** Echtzeit-Strategie | September 2001
5. **Emperor: Schlacht um Dune** Echtzeit-Strategie | Juni 2001
6. **Desperados** Echtzeit-Taktik | Erhältlich
7. **Sims Ville** Aufbau-Strategie | Juni 2001
8. **Civilization 3** Runden-Strategie | Dezember 2001
9. **Star Trek: Armada 2** Echtzeit-Strategie | Dezember 2001
10. **Tropico** Aufbau-Strategie | Erhältlich

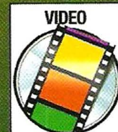


Empire Earth

Jetzt dürfen Sie zeigen, ob Sie schlauer als Julius Cäsar, Dschingis Khan und Napoleon sind: Empire Earth macht Sie zum Herr über 500.000 Jahre Menschheitsgeschichte.







Echtzeit-Strategiespiele gibt es wie Sand am Meer. Damit ein Titel heutzutage aus der Masse hervorsticht, bedarf es mindestens eines herausragenden Features. Das sind zum Beispiel drei völlig unterschiedliche Rassen in **Starcraft**, perfekt in Szene gesetzte Schlachten in **Age of Empires** und vor allem der epische Zeitrahmen von **Empire Earth**. In 14 Epochen, die vom prähistorischen Zeitalter bis hin zum futuristischen 23. Jahrhundert reichen, dürfen Sie Ihre Fähigkeiten als Feldherr unter Beweis stellen. Es sind im Kampagnen-Modus vor allem historische Gefechte, die Sie bestreiten: Beispielsweise Waterloo, Stalingrad, der Erste Weltkrieg und ein Zukunftsszenario, in dem die Russen als Bösewichte herhalten müssen. Vor jeder Mis-



VERWANDLUNG In der Zeit des Ersten Weltkriegs erstrahlen die Städte im industriell angehauchten Look – Priester tragen ein Plakat mit der Aufschrift „Das Ende naht!“ am Körper.

Der Editor

Ein Editor gehört inzwischen zum guten Ton. Empire Earth macht da keine Ausnahme und integriert einen Editor standardmäßig ins Spiel.



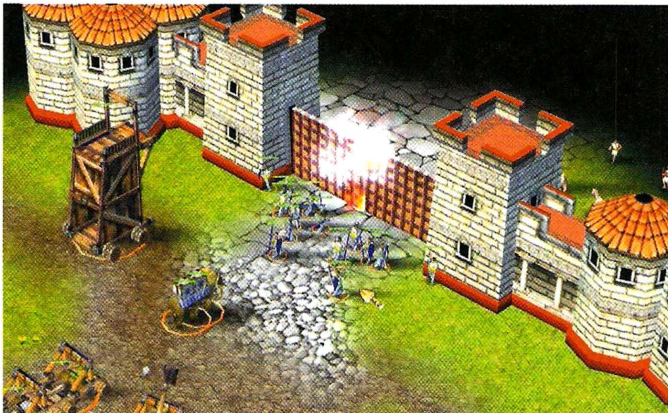
Er macht das Erstellen eigener Karten und Szenarien nicht nur zum Kinderspiel, sondern erhöht auch die Lebensspanne des eigentlichen Produkts: Der Editor. Fans und Hobbybastler produzieren Nachschub, der das Spiel aktuell hält und für Abwechslung sorgt. Damit **Empire Earth** von dieser Entwicklung profitiert, haben die Entwickler einen komplexen Editor entwickelt, der sich trotz seiner Vielschichtigkeit einfach bedienen lässt. Designer Jon Alenson erzählt: „Wir erstellen sämtliche Einzelspieler-Kampagnen mit unserem Editor – und haben dabei gerade mal 20 Prozent der verfügbaren Funktionen genutzt.“ Zu dick aufgetragen? Ein Blick aufs umfangreiche Programm offenbart: Sie dürfen alles verändern – von der Beschaffenheit und der Farbe der Bodenoberfläche (rötliche Marslandschaft gefällig?) bis hin zu den Höhenverhältnissen. Außerdem legen Sie so genannte Trigger fest, anhand derer sich bestimmte Ereignisse auslösen lassen. Auf Wunsch integrieren Sie sogar eigens erstellte Zwischensequenzen, die ablaufen, wenn der Spieler von Ihnen festgelegte Vorgaben erreicht. Sämtliche Einheiten sind darüber hinaus flexibel gehalten. Wer die Spielbalance verändern möchte, manipuliert bestehende Truppen: Sie verändern Lebenspunkte, Angriffsstärke, Geschwindigkeit, Verteidigung oder Baukosten Ihrer Armee. Als i-Tüpfelchen lässt sich eine Hintergrundgeschichte in den Missionsbildschirm einfügen, der vor Beginn des Spiels auftaucht und über die Story informiert.

sion erläutert ein Bildschirm geschichtliche Hintergründe. Fiktive Aufträge wechseln sich mit historisch akkuraten Geschehnissen ab. Während Sie an der Seite von Julius Cäsar in der Antike für Rom kämpfen, steuern Sie in der Urzeit einen Haufen Neandertaler durch die Landschaft, deren Abenteuer logischerweise nie dokumentiert wurden. Auf Ihrer Reise durch die Zeit treffen Sie einzigartige Charaktere wie Hannibal, Generalfeldmarschall Rommel oder Bismarck. Eingebettet in eine Story melden sich die Persönlichkeiten des Öfteren zu Wort. Allerdings äußern sich solche Helden nur über allgemeine Situationen, Soap-Anleihen mit Beziehungskisten wie in **Starcraft** bleiben aus. Statt Intrigen und Verrat stehen geschichtliche Ereignisse im Vordergrund.

Ressourcen sind in **Empire Earth** der Weg zum Sieg. Aus dem Hauptgebäude kommen Arbeiter, die sich fortan um den Rohstoffabbau kümmern. In urzeitlichen Gefilden ist das vorrangig Holz und Nahrung, später gewinnen Stahl und Gold zunehmend an Bedeutung. Per Mausklick beordern Sie Ihre Bürger zur nächstgelegenen Quelle. Die Untertanen pflücken dann Beeren, fällen Bäume oder bauen Steine ab. Viele Animationsstufen untermalen dieses Vorgehen: Ihre Knechte gehen in die Knie, um Früchte Stück für Stück vom Busch zu klauben oder erledigt Getier in aller Sorgfalt zu zerlegen. Nach beendeter Arbeit schleppen die Pixelmännchen ihre Ausbeute hinter sich her, in fortgeschrittenen Epochen dienen Schubkarren zum Transport der Naturprodukte. Die Möglichkeiten der Nahrungsbeschaffung sind vielfältig, denn ob Sie Gemüse sammeln, Fischerboote aufs Meer schicken oder in der Wildnis jagen, bleibt Ihnen überlassen. Pferde, Tiger, Giraffen und Hühner sind nur einige der Tiere, die auf einem Fleckchen der Karte ihr Dasein fristen. Solche Geschöpfe lassen sich allerdings nicht ohne weiteres um die Ecke bringen: Wer einen jungen Wolf zum Snack möchte, muss sich mit seinen größeren Artgenossen auseinandersetzen, die dann aggressiv werden. Naturfreunde dürfen sich auf folgendes Gimmick freuen: In der ferti-



ZAHN DER ZEIT Im Ersten Weltkrieg sind es Doppeldecker, später steuern Sie hochtechnologische Stealthfighter über den Wolken.



DRUCK MACHEN Katapulte eignen sich hervorragend zum Einnehmen feindlicher Festungen. Die Steine lassen sich auf Wunsch sogar über Mauern feuern.



EINSTURZGEFAHR Wer feindliche Mauern lange genug beharkt, bringt selbige zum Einsturz – was den Weg in die gegnerische Basis freimacht.

gen Version können Sie den Lebewesen sogar bei der Geburt ihrer Nachkommen zuschauen.

Ist ein beständiger Ressourcenabbau erst einmal gewährleistet, steht dem Aufbau einer Armee nichts mehr im Wege. Um Kämpfer auszubilden, sind entsprechende Gebäude vonnöten: Kasernen bringen Krieger hervor, während die Kavallerie aus den Stallungen galoppiert. In prähistorischen Zeiten trainieren Sie Neandertaler, die mit Steinen werfen und einfache Keulen schwingen. Die Ureinwohner sind mit Fetzen bekleidet, bewegen sich ausschließlich gebückt fort und quittieren Ihre Befehle mit einem beherzten Grunzen. Anders in den folgenden Epochen: Im Mittelalter stehen Ritter aufrecht und kommentieren Anweisungen stolz, während sich später Musketiere im Gleichschritt fortbewegen. Nach dem Ersten Weltkrieg sind Sprachsamples von einem knisternden Funkgeräusch untermalt, aus der Stimme mancher Soldaten hört man sogar einen deutschen Dialekt heraus. In der Zukunft hingegen dringen fast ausschließlich piepsende Robotertöne ans Ohr.

Mit ebenso viel Liebe zum Detail sind Schlachten dargestellt. Urmenschen knüppeln unbeholfen mit Keulen auf ihr Gegenüber ein, Schwertkämpfer führen ihre Waffen weitaus eleganter. Der Samurai springt sogar in bester Kampfsport-Manier in die Luft, um einen kniffligen Schwertstreich auszuführen. Gewehrschützen legen an, schießen und verschwinden kurz in emporsteigenden Rauchschwaden, bevor sie die Flinten nachladen und erneut zielen. Sämtliche Einheiten sind liebevoll animiert, aber nicht mit besonders hochauflösenden Texturen überzogen. Weil die Performance auch bei vielen Hundert Einheiten auf dem Bildschirm nicht in die Knie gehen darf, verfügen die Truppen über vergleichsweise wenig Polygone. Der grafischen Pracht tut das kaum Abbruch: So lange Sie ausreichenden Abstand zu den Figuren halten, erstrahlen selbige in ihrer ganzen Schönheit. Nur wer

Wer ins nächste Zeitalter fortschreitet, bewirkt **ein automatisches Update aller Einheiten:** Keulenschwinger werden automatisch zu Speermännern und Musketiere verwandeln sich in Marines.





METALLVOGEL Bomber sind schwach auf der Brust, teilen aber mächtig aus: Strategen schützen die Flieger vor Abfangjägern, während sie sich über feindlichen Gefilden befinden.



IM VISIER Lenkraketen helfen den modernen Jägern beim Treffen: Die Geschosse folgen dem Ziel bis zum Einschlag.

nah ans Geschehen zoomt, kriegt etwas gröbere Pixelhaufen zu Gesicht. Der Zoom ist gleichzeitig die einzige Freiheit, die Ihnen **Empire Earth** steuerungstechnisch lässt: Während Sie in **Earth 2150** oder **Dark Reign 2** zumeist damit beschäftigt sind, neben der Einheitenkontrolle auch noch für den passenden Kamerawinkel zu sorgen, gibt Ihnen **Empire Earth** eine feste isometrische Perspektive vor. Einzig und allein der Beobachter-Modus in Mehrspielerpartien erlaubt eine stufenlose Drehung der Landschaft.

Ansonsten orientiert sich **Empire Earth** an der Steuerung, wie man sie aus dem Genre kennt. Sie ziehen mit der Maus eine rechteckige Auswahl über Ihre Einheiten, was selbige anwählt. Um auf eine bestimmte Armee mit Hotkey zuzugreifen, genügt eine Tastenkombination oder ein Druck auf einen der zehn Platzhalter am unteren Bildschirmrand. Die Verwendung solcher Schnelltasten ist Pflicht: Im Laufe des Spiels sammeln sich nämlich so viele Einheiten an, dass leicht die Übersicht flöten geht. Auch hilft diese Methode beim Wiederfinden besonders wertvoller Propheten und Priester, die im Kampfgetümmel sonst untergehen. Diese magiebegabten Einheiten

Nutzlos, aber schön anzusehen: Auf Wunsch **zoomen Sie direkt ins Kampfgetümmel,** um Ihren Truppen aus nächster Nähe beizuwohnen.

tragen zuerst bunte Masken, später edle Gewänder und irgendwann ein Plakat mit der Aufschrift „Das Ende naht". Eins bleibt im Laufe der Epochen jedoch immer gleich: die Zaubersprüche. Propheten lassen auf Wunsch feuerspuckende Vulkane aus dem Boden ragen, die nahe stehenden Einheiten mit glühenden Gesteinsbrocken schaden. Gegen Schiffe ist der Wirbelsturm besonders effektiv: Der Orkan lässt sich manuell in alle Richtungen übers Meer schicken, während er Boote mit Blitzen und meterhohen Wellen versenkt. Die Erdbeben ruinieren vor allem Gebäude, während die Pest gegnerische Einheiten dahinrafft. Dann tänzeln kleine Ratten um die Füße der Opfer, die fortwährend Schaden nehmen. Besonders fies: Wenn eine von der Pest befallene Einheit einer anderen Figur zu nahe kommt, wird diese ebenfalls mit der Krankheit angesteckt und stirbt einen langsamen Tod.

Die Wichtigkeit der Propheten im Kampf ist enorm: Ein zünftiger Zauberspruch kann locker über Sieg oder Niederlage entscheiden. Entsprechend viel Geld müssen Sie für die Ausbildung der Mannen im Tempel aufbringen. Außerdem nehmen diese Spezialisten derzeit noch

Von der Urzeit bis ins futuristische 23. Jahrhundert

	Prähistorisches Zeitalter	Steinzeit	Kupferzeit	Bronzezeit	Dunkles Mittelalter	Mittelalter	Renaissance
Hauptgebäude							
Kaserne							
Fabrik	In dieser Epoche nicht vorhanden	In dieser Epoche nicht vorhanden	In dieser Epoche nicht vorhanden				
Dock	In dieser Epoche nicht vorhanden						
Flughafen	In dieser Epoche nicht vorhanden	In dieser Epoche nicht vorhanden	In dieser Epoche nicht vorhanden	In dieser Epoche nicht vorhanden	In dieser Epoche nicht vorhanden	In dieser Epoche nicht vorhanden	In dieser Epoche nicht vorhanden

Sie steuern gerade mal eine Hand voll primitiver Einheiten durch die Landschaft: Urmenschen, die mit Steinen werfen und mit Keulen schlagen. Im Dock produzieren Sie einfache Fischerboote, die zur Nahrungssuche auf den Meeren taugen.

Hannibal, Alexander der Große und Julius Cäsar haben einen Auftritt als Helden in diesen Epochen. Die Fabrik produziert destruktive Belagerungseinheiten wie Katapulte, die zum Einnehmen gegnerischer Festungen von Bedeutung sind. Schwertkämpfer ersetzen mittlerweile die dürftigen Keulenschwinger aus der Vorzeit, während Bogenschützen die Steinwerfer ablösen.

Richard Löwenherz und Isabella von Kastilien agieren als die Helden der Zeitalter. Galeonen und Fregatten sind inzwischen an der Tagesordnung. Belagerungseinheiten benutzen am Ende der Epoche sogar erstmals Schießpulver.

ganze zehn Bevölkerungsplätze ein. Wer verstärkt auf mächtige Propheten setzt, hat also weniger Platz für reguläre Krieger. Das Bevölkerungslimit lässt sich nur durch den Bau von Wohnanlagen steigern, bis die definitive Grenze erreicht ist. Letztere ist abhängig von der Größe Ihres Arbeitsspeichers. Wenn ein Spieler im Mehrspielermodus ausscheidet, verteilt sich das übrig gebliebene Limit gleichmäßig auf die restlichen Parteien. Das schont die Hardware und macht Sinn: Wer in spätere Epochen fortschreiten will, muss möglichst lange durchhalten.

Der Sprung in ein moderneres Zeitalter kostet Unmengen an Nahrung und viel Zeit, ist auf längere Sicht aber zwangsläufig nötig. Nichts ist frustrierender, als den Gegner mit einer fein aufgestellten Armee hinter einem Hügel aufzulauern



FISCHERS FRITZ Nahrungsbeschaffung ist das A und O einer jeden Zivilisation: Fischerboote helfen schon in der Steinzeit, an mehr Essensrationen zu gelangen. Später kämpfen Kriegsschiffe um die Herrschaft auf See.

Imperialismus	Industrialisierung	Erster Weltkrieg	Zweiter Weltkrieg	Neuzeit	Digitales Zeitalter	Nano-Zeitalter
In dieser Epoche nicht vorhanden	In dieser Epoche nicht vorhanden					

Oliver Cromwell und Napoleon stellen die Helden der Epoche dar. Schusswaffen gehören mittlerweile zur Standardausrüstung. Die technische Entwicklung schreitet ab jetzt im Eiltempo voran, die Erfindung der Dampflok vereinfacht den Ressourcenabbau.

Automatische Waffen, Artillerie und Flugzeuge rücken in den Vordergrund und befinden sich unter dem Kommando von General Patton und Rommel. In der Luft tummelt sich vom Doppeldecker bis hin zum F-16-Fighter alles, zu Wasser finden Sie Kriegschiffe, U-Boote und sogar Flugzeugträger. Kanonen richten verheerende Schäden an und verfügen über eine hohe Reichweite.

Soldaten wagen sich kaum mehr alleine in die Schlacht, sondern schicken gewaltige Kampfroboter an die Front. Hochtechnologische U-Boote schießen mit Nuklearwaffen, während pfeilschnelle Bomber ganze Städte in Schutt und Asche legen.



Eine Siedlung im frühen Mittelalter

1. Bereits in der Steinzeit beschränkt sich Ihre Möglichkeit der Nahrungsbeschaffung nicht mehr aufs Pflücken von Beeren: Am Rand des Wassers errichten Sie stattdessen Docks und dürfen mit Fischerbooten angeln gehen. Später produzieren Sie Schlacht- sowie Transporterschiffe, um Ihre Mannen ans andere Ufer zu bringen. Im Ersten Weltkrieg wird das Dock vom Hafen abgelöst.

2. Das Gebäude, in dem Sie Fernkämpfer ausbilden, ist tatsächlich nur in fünf Epochen relevant: Von der Steinzeit bis hin zum Mittelalter produzieren Sie vorrangig Bogenschützen, die eine perfekte Ergänzung Ihrer Nahkampftruppen darstellen. Im Mittelalter ist der Langbogen erfunden und stellt das Nonplusultra der Fernwaffen dar: Seine Stärke und Reichweite sind bis dato unübertroffen.

3. In der Belagerungsfabrik produzieren Sie Katapulte und dergleichen, um gegnerische Verteidigungswälle zu durchbrechen. Die Einheiten sind langsam und schießen träge, richten aber verheerende Schäden an, wenn man sie einzusetzen versteht.

4. Die Wohngebäude erfüllen keinen militärischen Zweck, erhöhen aber das Bevölkerungslimit: Nur wer für ausreichend Behausung sorgt, darf entsprechend viele Krieger und Arbeiter ausbilden.

5. Die Kaserne ist ein Gebäude, das alle Epochen durchmacht. In ihr werden vorrangig Nahkämpfer ausgebildet, die mit Schwertern, Speeren und Streitkolben hantieren. Sie gehört zum Standardgebäude eines jeden Eroberers.

6. Ein Lager sollte vorzugsweise neben Ressourcen gebaut werden, um den Arbeitern längere Laufwege zur Hauptbasis zu ersparen.

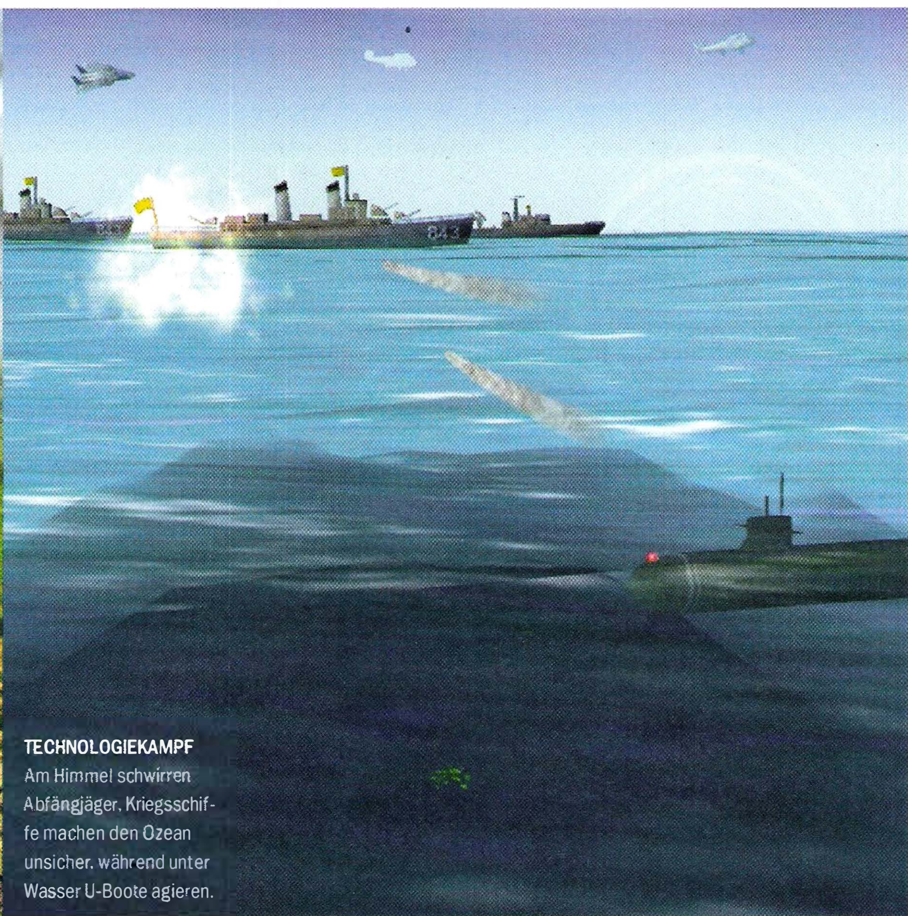
7. Im Stall züchten Sie Pferde, die sich Bogenschützen, Lanzenträger und Ritter zunutze machen, um sich schneller vorwärts zu bewegen.

8. Der Tempel dient zur Ausbildung von Priestern, die gegnerische Einheiten und später sogar Gebäude konvertieren dürfen. Außerdem lassen sich Propheten produzieren, die Naturkatastrophen herbeizaubern.

9. Im Hauptgebäude bilden Sie Helden und Arbeiter aus. Je mehr Knechte sich für Sie abrackern, desto schneller der Gewinn an Rohstoffen.


6
9
7
3
4





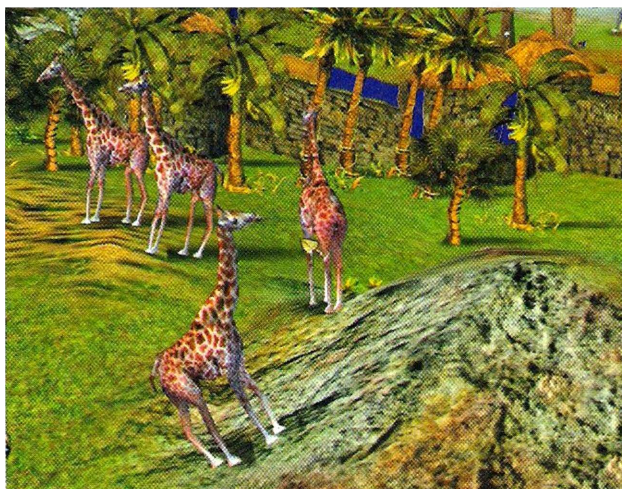
TECHNOLOGIEKAMPF Am Himmel schwirren Abfangjäger, Kriegsschiffe machen den Ozean unsicher, während unter Wasser U-Boote agieren.

STÜRMISCH Den Wirbelsturm dürfen Sie nach seiner Beschwörung sogar selber steuern – und damit feindliche Schiffe besonders effektiv versenken.

– nur um schließlich von einer Schar fortschrittlicher Leopard-Panzer einfach überrollt zu werden. Die Zeit der Industrialisierung gilt dabei als Wendepunkt, technologische Gefechte treten dann immer mehr in den Vordergrund. Im Hafen produzieren Sie U-Boote, die unter der Wasseroberfläche agieren. Doppeldecker und simple Bomber sind die ersten Flieger, die Sie ohne Einschränkung über die Karte bewegen. Einzig und allein die begrenzte Menge an Benzin sorgt dafür, dass Flugzeuge nach einer bestimmten Zeit automatisch zu ihrem Airport zurückkehren. Die einfachen Abfangjäger des Ersten Weltkriegs werden zunehmend moderner: Irgendwann dürfen die Vögel sogar von Flugzeugträgern aus starten, die auf hoher See stationiert sind. F-15-Jäger, Stealthfighter und Apache-Helikopter dominieren in der Moderne den Luftraum. In der Zukunft schicken Sie Nano-Bomber über die Wolken, um den Gegnern mit Nuklearwaffen einzuheizen: Atombomben sausen dann mit einem pfeifenden Geräusch gen Boden, tauchen den Bildschirm in gleißendes Licht und hinterlassen Schutt und Asche.

Vom technologischen Fortschritt profitieren nicht nur die Einheiten. In den Universitäten und den Krankenhäusern tauchen im Zuge der Weiterentwicklung ebenfalls Verbesserungen auf, die Sie auf Wunsch und gegen Bares aktivieren. Die Erforschung der Trigonometrie während der Renaissance ermöglicht den Bau fortschrittlicher Belagerungsmaschinen. Krankenhäuser bilden in der Zeit des Imperialismus Orthopäden aus, welche

LECKERCHEN Giraffen sind nur eine Nahrungsquelle von vielen Tieren, die die Welt von Empire Earth bevölkern.





MAHLZEIT Wer die Tierchen erlegt, darf den Dorfbewohnern anschließend zusehen, wie sie die Fleischpakete ins Hauptlager verfrachten.



LEICHENZÄHLUNG Gefallene Helden bleiben nicht am Boden liegen, sondern werden weich ausgeblendet.



AUF SIE MIT GEBRÜLL In typischer Braveheart-Manier preschen die Einheiten aufeinander zu, um sich dann mit Schwertern, Lanzen und Speeren zu verprügeln.

die Laufgeschwindigkeit der Arbeiter erhöhen. Im Ersten Weltkrieg bringen Ärzte chemische Tabletten auf den Markt, was sich in mehr Lebenspunkten fürs gemeine Volk niederschlägt. Im 23. Jahrhundert sorgt eine Anti-Alterungspille für eine Heraufsetzung des Bevölkerungslimits, während Priester gegnerische Einheiten per Gedankenkontrolle zum Überlaufen bewegen. Von der zeitlichen Epoche unabhängig sind Wunder, die Sie für teures Geld errichten: Der Leuchtturm von Alexandria macht das Meer auf der gesamten Karte sichtbar, während das Kolosseum die Moral der Kämpfer festigt. Letztere lässt sich auch durch Helden steigern, die sich am aktuellen Zeitabschnitt anlehnen. Was Oliver Cromwell, Isabella von Kastilien, Bismarck und Alexander der Große in der Vergangenheit sind, ist ein Elvis in der Neuzeit. Befindet sich solch eine namhafte Person innerhalb der Reichweite Ihrer Streitmacht, kriegt die Armee einen Angriffsbonus spendiert.

Im Gegensatz zu anderer Echtzeitstrategie-Kost, in der Sie Ihre Kampftruppen lediglich in Gebäuden stärken dürfen, setzt **Empire Earth** noch einen drauf. Anstatt beim Schmied ein stärkeres Schwert zu erforschen, trainieren Sie die Einheiten, indem Sie sie und ihre Fähigkeiten direkt auswählen. Stärke stockt die Durchschlagskraft auf, Verteidigung erhöht die Lebensdauer im Gefecht und Geschwindigkeit verkürzt die Dauer der Fußwege. Fernkämpfern spendieren Sie außerdem eine höhere Reichweite, während Sie bei Belagerungswaffen oder Panzern den Explosionsradius sowie die Feuergeschwindigkeit nach oben schrauben. Wer das Züchten von Supereinheiten befürchtet, kann aufatmen: Es ist nicht möglich, die Einheiten in allen Bereichen bis zum Anschlag zu trainieren – entweder erfolgt eine Spezialisierung oder ein gleichmäßiges Verteilen der Fähigkeitspunkte, für die Sie außerdem einen entsprechenden Geldbetrag hinlegen müssen. So ähnlich funktioniert der Zivilisationsbaukasten, der vor allem im Einzelspielermodus zum Tragen kommt: Wer in der Kampagne bestimmte Zwischenziele erreicht, heimst Punkte ein, die sich gegen eine Vielzahl an Fähigkeiten eintauschen lassen. Diese Prise Rollenspiel sorgt dafür, dass sich die Kulturen von Spieler zu Spieler unterschiedlich entwickeln: Der eine trainiert vorrangig Bodentruppen, während sich der andere die Lufthoheit zum Ziel macht und vor allem Flieger stärkt.

Mit über 300 Einheiten dürfte Empire Earth Rekordhalter sein – doch alleine rund 20 gehen für die Tiere in der Wildnis drauf.

Empire Earth ist noch gut ein halbes Jahr von seiner Fertigstellung entfernt, hat aber schon alle Zutaten eines potenziellen Hits. Wie sich das Programm speziell im Mehrspielermodus mit seinen über 300 Einheiten schlägt, wird sich im September zeigen. Man darf jedoch zuversichtlich sein. Rick Goodman, der maßgeblich an der Entwicklung von **Age of Empires** beteiligt war, sowie sein Team arbeiten mit Hochdruck daran, ein ausgewogenes Spielgleichgewicht sicherzustellen. Fürs Balancing sind unter anderem namhafte **Starcraft**- und **Age of Empires**-Spieler engagiert worden, die mit Rat und Tat zur Seite stehen.



ERSTEINDRUCK

*Eroberer-Herzen schlagen höher: **Empire Earth** bietet all das, was man sich von einem epochalen Echtzeit-Strategiespiel erhofft. Ich persönlich kann es kaum erwarten, als berühmter Feldherr in die Geschichte einzugehen.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Stainless Steel
Termin .... September 2001

Die vier großen Strategie



Empire Earth

Der identische Nachname von Rick und Tony Goodman ist kein Zufall. Die beiden sind Brüder und haben im Januar 1995 die Ensemble Studios ins Leben gerufen, um **Age of Empires** zu entwickeln. Drei Jahre später hat Rick Goodman die Firma verlassen und Stainless Steel Software gegründet, wo er gerade als leitender Designer zusammen mit Jon Alenson an **Empire Earth** arbeitet.

Zivilisationen:	1
Epochen:	14
Zeitrahmen:	500.000 v. Chr. bis 23. Jahrhundert
Grafik-Engine:	Komplett 3D
Spielablauf:	Echtzeit
Entwicklungszeit:	3 Jahre
Entwickler:	Stainless Steel Software
Erscheinungstermin:	September 2001

1 Einzig Empire Earth umfasst 14 Zeitstufen, die stets ganz unterschiedliche Einheiten enthalten.

2 Wenn sich Einheiten in der Nähe des Hospitals befinden, regenerieren selbige ihre Lebensenergie. Über Spezialgebäude in Age of Mythology und Civilization 3 ist noch nichts bekannt.

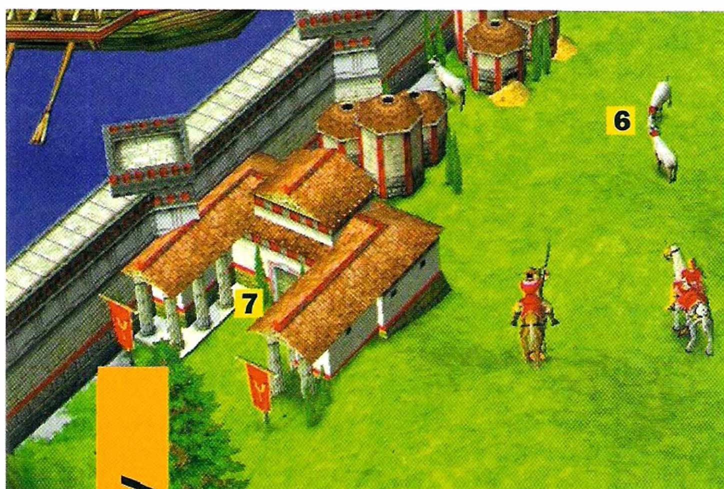
3 Weil Sie nur eine einzige Zivilisation steuern, dürfen Sie im entsprechenden Zeitalter immer Panzer bauen – im Gegensatz zu Civilization 3, wo die Einheiten von der Kultur abhängen.

4 Empire Earth enthält insgesamt fünf Ressourcen, in Age of Mythology wird das ähnlich sein. In Civilization 3 gibt es wegen des ausgeprägten Handelsparts mehr Rohstoffe.

5 Je nach Zeitepoche erstrahlen die Gebäude in Empire Earth im entsprechenden Look. Age of Mythology wird vor allem durch die drei unterschiedlichen Kulturen für Abwechslung sorgen.

6 Gibt es sowohl in Age of Kings, Civilization 3 und Empire Earth: Wunder. Diese imposanten Bauten sind zumeist mit einem besonderen Effekt verbunden.

7 Giraffen, Wölfe, Pferde, Elefanten und andere Tiere dienen als Nahrungsquelle. Civilization 3 verzichtet auf den Jagdaspekt – Nahrung wird automatisch nach jeder Runde gutgeschrieben.





Age of Mythology

Das neue Echtzeit-Strategiespiel der Ensemble Studios war bis vor kurzem unter der Bezeichnung **RTS 3** bekannt. Die Enthüllung des Namens **Age of Mythology** lässt auf Fantasy schließen. Im Spiel tummeln sich mythische Wesen wie Trolle, Riesen, Chimären und fliegende Drachen. Außerdem beschwören Sie wie ein Gott Blitze und lassen Meteore auf die Erde krachen.

Zivilisationen:	3
Epochen:	Nicht in Epochen eingeteilt
Zeitrahmen:	Antike bis Mittelalter
Grafik-Engine:	Komplett 3D
Spielablauf:	Echtzeit
Entwicklungszeit:	3 Jahre
Entwickler:	Ensemble Studios
Erscheinungstermin:	Noch nicht bekannt

1 Diese schakalgestaltige Figur erinnert an den ägyptischen Totengott Anubis und soll vermutlich einen der magiebegabten Götter darstellen.

2 Dieses grüne See-Ungeheuer gehört neben Drachen, Riesen und Chimären zum Ambiente des mythologischen Echtzeit-Strategiespiels.

3 Genau wie in Empire Earth stimmen hier die Größenverhältnisse: Das Boot ist um ein Vielfaches größer als eine einzelne Figur.

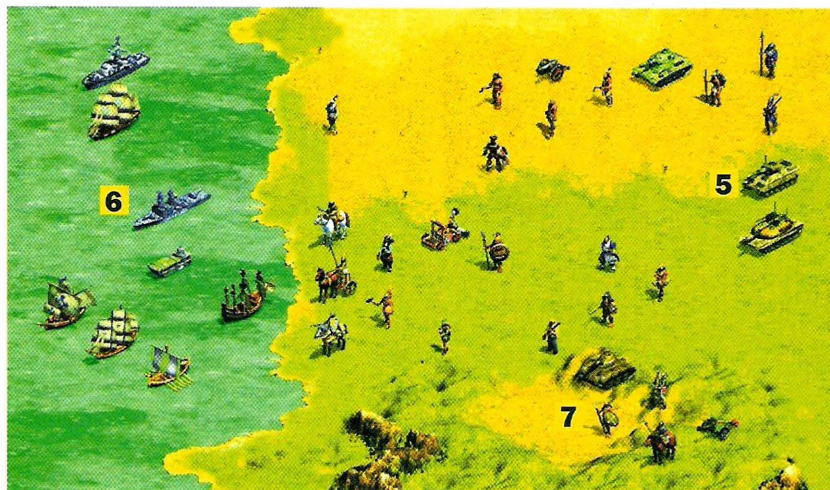
4 Weil der Titel auch im Mittelalter spielt, gehören klassische Bogenschützen zur Standardarmee eines jeden Feldherren.

5 Die Wellen lassen es erahnen: Die Spielwelt wird dank der von Grund auf neu entwickelter BANG!-3D-Engine nicht statisch erscheinen.

6 Schäfchen und anderes Getier in der Wildnis dienen dazu, die Zivilisation mit Nahrung zu versorgen.

7 Gebäude sind auf den ersten Blick nicht ganz so detailliert wie in Age of Empires, was auf die 3D-Ansicht zurückzuführen ist. Dafür bestaunen Sie die Häuser aus allen Richtungen.

spiele im Vergleich





Civilization 3

Civilization 3 wird unter der Aufsicht von Kultdesigner Sid Meier entwickelt. Sein Motto: Sinnvolle Features der Vorgänger ausbauen, überflüssige Neuerungen vermeiden. Der Titel hebt sich durch seine Vielseitigkeit ab. Nicht nur Schlachten, sondern auch Handel und Diplomatie stehen im Vordergrund. Gegen die 3D-Optik der Echtzeit-Konkurrenz wirkt der isometrische Look veraltet.

Zivilisationen:	16
Epochen:	4
Zeitrahmen:	Antike bis Neuzeit
Grafik-Engine:	Isometrische Ansicht
Spielablauf:	Rundenstrategie
Entwicklungszeit:	2 Jahre
Entwickler:	Firaxis
Erscheinungstermin:	Noch nicht bekannt

1 Das Icon zeigt eine Statistik und verdeutlicht: Civilization 3 ist ungleich zahlenlastiger als etwa Empire Earth oder Age of Mythology.

2 Genau wie in Empire Earth erleben Sie in Civilization 3 verschiedene Zeitepochen, die am oberen Bildschirmrand gekennzeichnet sind.

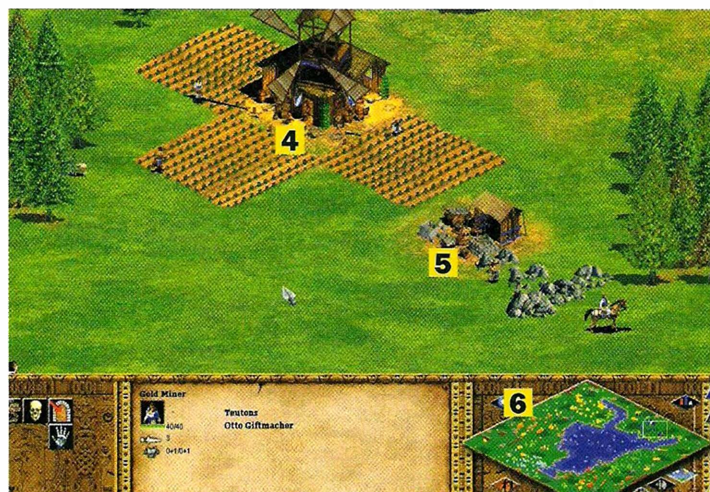
3 Mit den Größenverhältnissen nimmt es auch der dritte Teil nicht so genau: Alle Einheiten sind so groß wie Städte auf der Karte.

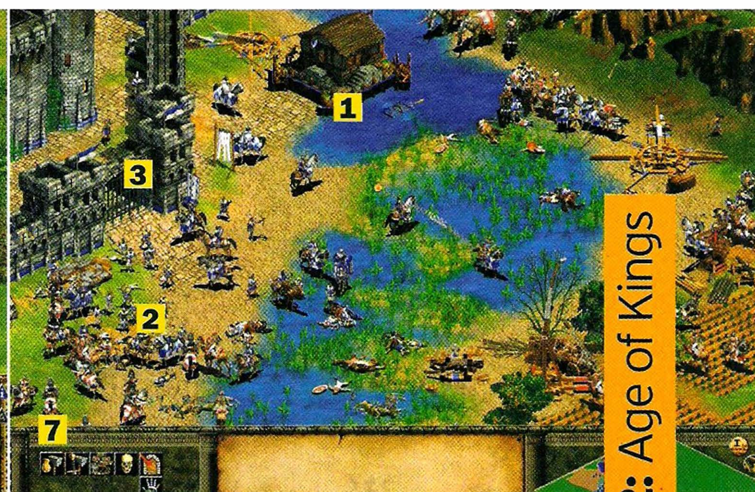
4 Handel spielt in Civilization 3 eine große Rolle, weil Rohstoffe ungleichmäßig auf der Karte verteilt sind. Schiffe dienen zum Warenaustausch.

5 Sowohl der technische Fortschritt als auch die Wahl der Kultur beeinflusst die Einheitenvielfalt: Nur die Deutschen dürfen Panzer bauen.

6 Seekämpfe gewinnen im dritten Teil an Bedeutung: Im späteren Spielverlauf dürfen Sie sogar Schiffe bauen, die mit Nuklearwaffen schießen.

7 Wenn sich eine Einheit auf einem Plateau befindet, kriegt sie einen Angriffsbonus spendiert, der jedoch weniger effektiv ist als im Vorgänger.





Age of Empires 2: Age of Kings

Age of Kings ist erschienen, hat unzählige Höchstwertungen bekommen, zahlreiche Auszeichnungen eingeheimst und qualitativ hochwertige Zusatzpakete spendiert bekommen. An **Age of Empires 2** haben sich alle zukünftigen Echtzeit-Strategiespiele zu messen – **Empire Earth** und **Age of Mythology** haben die besten Chancen dazu, den Titel von der Echtzeit-Spitze zu drängen.

Zivilisationen:	13
Epochen:	4
Zeitrahmen:	Antike bis Mittelalter
Grafik-Engine:	Isometrische Ansicht
Spielablauf:	Echtzeit
Entwicklungszeit:	2 Jahre
Entwickler:	Ensemble Studios
Erscheinungstermin:	Bereits erschienen

1 Der Detailgrad der Gebäude ist in Age of Kings dank 2D-Look noch ungeschlagen – und das gilt für alle Häuser der insgesamt 13 unterschiedlichen Zivilisationen.

2 Schlachten sind wie in Empire Earth aufwendig in Szene gesetzt: Nur dass Sie hier nicht mitten ins Geschehen zoomen dürfen, sondern alles aus der Vogelperspektive beobachten müssen.

3 Ebenso wie in Empire Earth ändert sich das Aussehen Ihrer Stadt, wenn Sie in den Zeitepochen fortschreiten. Der Stil der Bauten ist abhängig von der Wahl Ihrer Kultur.

4 Ob Sie zur Nahrungsgewinnung auf die Jagd gehen, Beeren pflücken oder Felder bebauen, ist, genau wie in Empire Earth, freigestellt.

5 Insgesamt sind es vier Ressourcen, die Sie im Spiel benötigen: Holz, Nahrung, Gold und Steine, die Ihre Arbeiter hier abbauen.

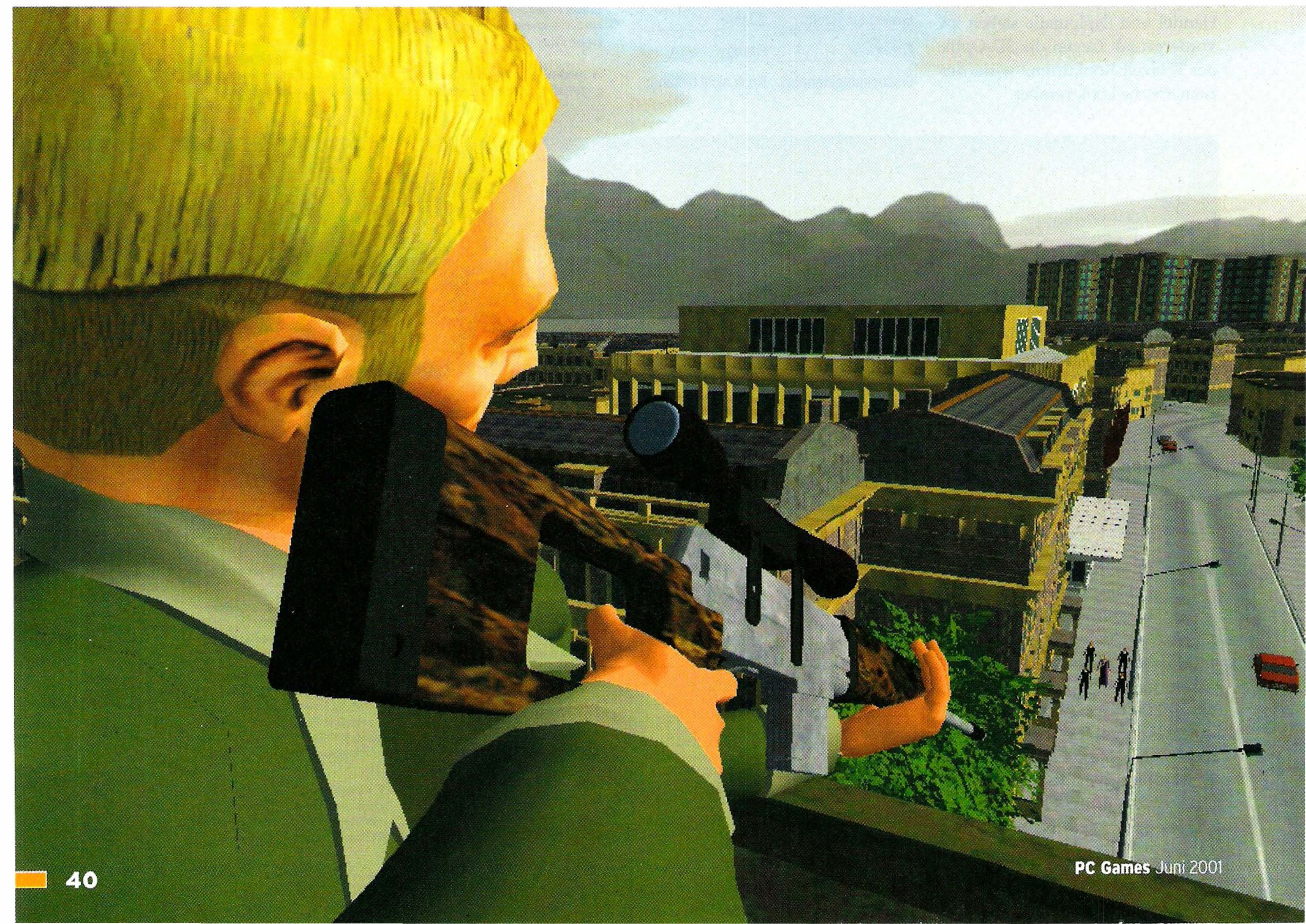
6 Die obligatorische Mini-Karte am unteren Bildschirm ist seit jeher Standard eines jeden Strategiespiels: Sie zeigt Einheiten und Gebäude durch farbige Punkte, klärt über Bodenbeschaffenheit auf und sichert die allgemeine Übersicht.

7 Anhand der Icons am unteren Bildschirm bauen Sie wie in Empire Earth Gebäude oder legen die Verhaltensweisen Ihrer Einheiten fest.

Republic: The Revolution

Vom Tellerwäscher zum Millionär? Das ist höchstens was für Warmduscher! Harte Jungs und Mädels steigen in Republic: The Revolution gleich vom Bandenchef zum Präsidenten des Landes auf.

Lassen Sie sich von dem Wort „Republic" im Titel nicht täuschen, denn natürlich beschreiten Sie auf dem Weg nach oben nicht nur demokratische Pfade. Erwartungsgemäß gehören Affären, Bestechungen, Korruption, Amtsmissbrauch etc. zum politischen Tagesgeschäft. Als Schauplatz dienen die Städte von Novistrana, einer fiktiven Republik auf dem Gebiet der ehemaligen UdSSR. Dafür bauen die Designer insgesamt 2.000 Quadratkilometer Terrain in 3D nach, als Orientierung für Stadtbild und -struktur dienen Bildbände sowjetischer Architektur, die sich auf den Schreibtischen der Designer stapeln. Entsprechend authentisch wirkt die Welt von **Republic**, ein Wettersystem sowie Tag-und-Nacht-Wechsel verstärken den realistischen Eindruck. Hauptbestandteil des Spiels ist die dreiteilige Kampagne. Zu Beginn bewähren Sie sich in einer von 16 kleineren Ortschaften, um mit genügend Einfluss den Sprung in eine der vier Metropolen des Landes zu schaffen. Dort haben Sie es mit drei computergesteuerten



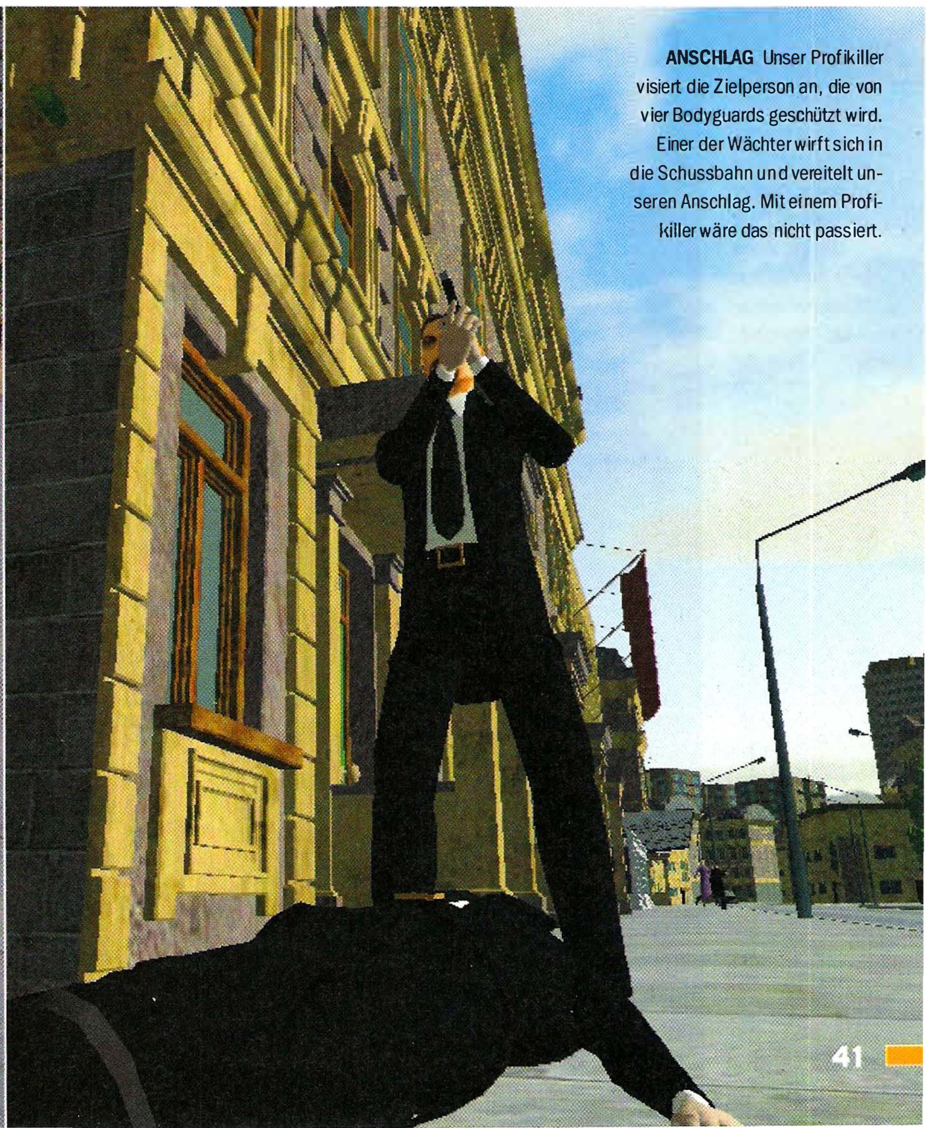
Gegnern zu tun, die ebenfalls nach der Macht streben. Schließlich gilt es, in der Hauptstadt zum Präsidenten des Landes aufzusteigen. Bevor Sie sich ins Geschehen stürzen, entscheiden Sie sich im Persönlichkeitsprofil für besondere Stärken. Ähnlich wie in Rollenspielen verteilen Sie dafür Punkte auf Fähigkeiten wie Redegewandtheit, Wirtschaftswissen oder Führungsqualität, die Ihnen im späteren Spiel zugute kommen.

Bekanntlich ist aller Anfang schwer und auch in **Republic** können Sie mit gerade mal einem Gefolgsmann, einem Mini-Hauptquartier und nur wenigen Anhängern in der Bevölkerung zunächst keinen Staat machen. Der Schlüssel zum Erfolg ist, wie im Strategiegenre üblich, der geschickte Einsatz von Ressourcen. Im Fall von **Republic** sind das Macht, Geld und Einfluss. Von allen dreien haben Sie zu Beginn gerade genug, um mit dem Ausbau Ihrer Position zu beginnen. Wie Sie das machen, bleibt Ihnen überlassen. Ähnlich wie **Black & White** schreibt Ihnen das Spiel keinen Weg vor. Vielmehr simuliert **Republic** eine Welt, in der Sie sich bewähren und zurechtfinden müssen. Kreativität, Cleverness, Mut und Geschick sind dabei die Grundpfeiler für den Erfolg, und das im Guten wie im Bösen. Als Betätigungsfelder stehen die Bühnen von Politik, Militär, Religion, Wirtschaft, Kriminalität oder zahlreiche Mischformen zur Verfügung. Mit mehr als 200 Grundaktionen greifen Sie in das Geschehen ein, wobei Sie mit positiven, negativen oder beiderlei Konsequenzen leben müssen. Die Palette dieser Möglichkeiten reicht vom einfachen Bestechen über Kidnapping bis hin zu Terroranschlägen. Je nach Art verbrauchen die Aktionen unterschiedlich viel von einer der Ressourcen: Kriminalität und Gewalt schlagen bei Macht zu Buche, Geld wird für Bestechungen und Käufe aller Art verbraten, Fernsehauftritte oder politische Reden kosten Einfluss. Ziel ist es natürlich immer, ein Vielfaches der Investitionen wieder einzufahren. Dabei müssen Sie berücksichtigen, dass jede der Ressourcen für eine Bevölkerungsgruppe steht: Macht wird durch die Arbeiterklasse gespeist, der breite Mittelstand generiert den Einfluss und die Oberschicht sorgt für Geld. Ihre Aktionen bestimmen auch, welches Bild die Bevölkerung von Ihnen hat. So wertet das Programm jeden Ihrer Schritte aus und zeigt per Statistik, ob Sie ein Militarist, ein kommunistischer Wirtschaftsexperte oder gar ein Glaubensfanatiker sind.

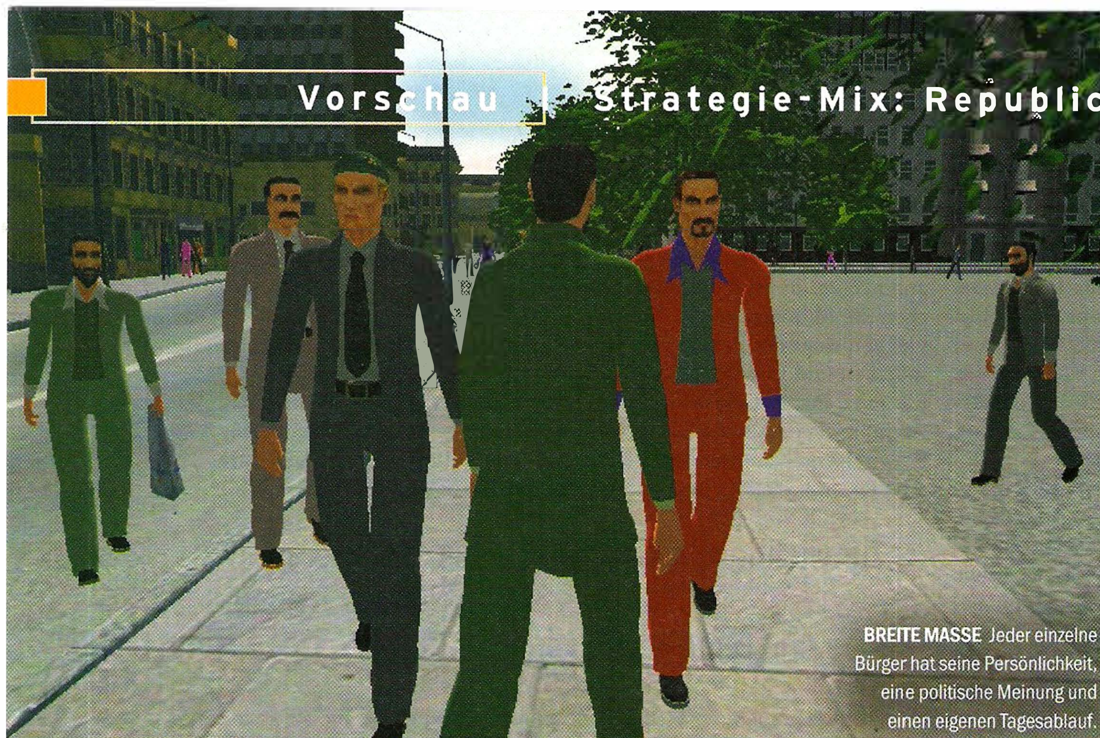
Zur wichtigsten Ware überhaupt avancieren Informationen aller Art. Ohne das Wissen über die Einwohner der Stadt, ihre Eigenschaften, Gesinnung und Tagesabläufe verpuffen die Aktionen und Ressourcen wirkungslos, im Zweifelsfall verschlechtern Sie durch überstürztes Handeln Ihre Situation. In keinem Computerspiel war das Sprichwort „Wissen ist Macht" so treffend wie in **Republic**. Beispiel gefällig? Okay! Nehmen wir an, Sie wollen den Chef der städtischen Polizei dazu bringen, bei Ihren kriminellen Aktivitäten nicht so genau hinzusehen. Dafür bietet sich als offensichtlichste Variante das Zahlen von Schmiergeld an. Da ist es natür-

Zur wichtigsten Ware in Republic avancieren Informationen über Einwohner. Nur wer Freund und Feind genau kennt, hat Erfolg.

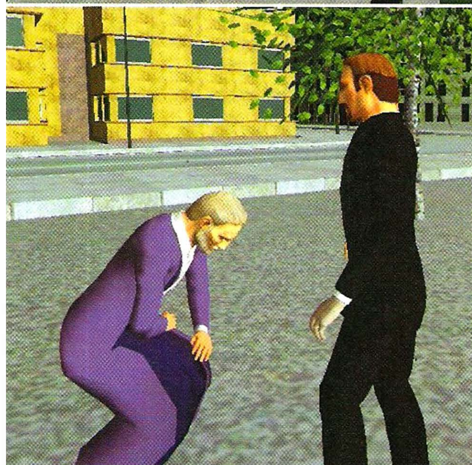


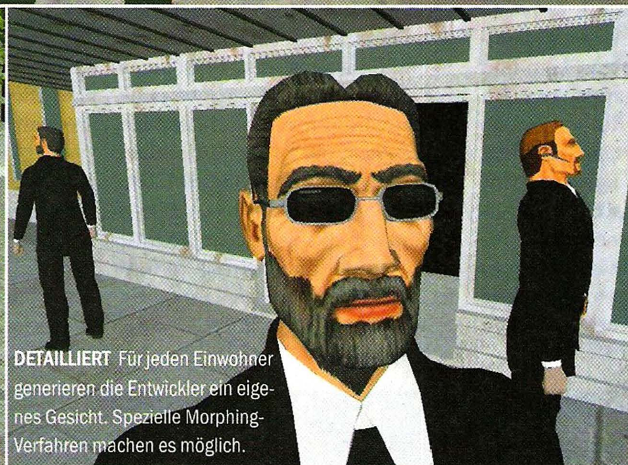


ANSCHLAG Unser Profikiller visiert die Zielperson an, die von vier Bodyguards geschützt wird. Einer der Wächter wirft sich in die Schussbahn und vereitelt unseren Anschlag. Mit einem Profikiller wäre das nicht passiert.



BREITE MASSE Jeder einzelne Bürger hat seine Persönlichkeit, eine politische Meinung und einen eigenen Tagesablauf.





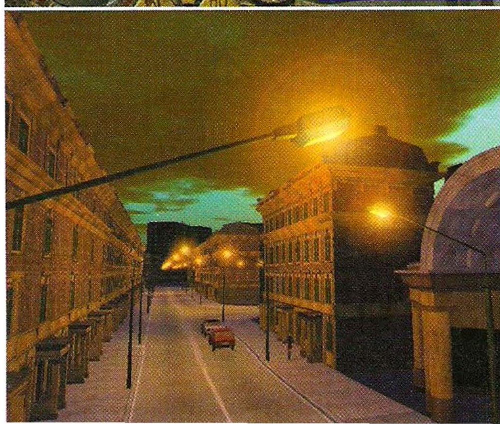
DETAILLIERT Für jeden Einwohner generieren die Entwickler ein eigenes Gesicht. Spezielle Morphing-Verfahren machen es möglich.

ÜBERZEUGEND Einer unserer Schläger schüchtert den Priester der anderen Fraktion ein. Wenn Worte nicht wirken, helfen nur radikalere Methoden.



WIE IN ECHT Um eine möglichst realistische Welt zu simulieren, verfügt Republic über ein Wettersystem und fließende Tag-und-Nacht-Wechsel.

IN FINSTRER NACHT Für kriminelle Aktionen sollten Sie möglichst den Schutz der Dunkelheit ausnutzen.



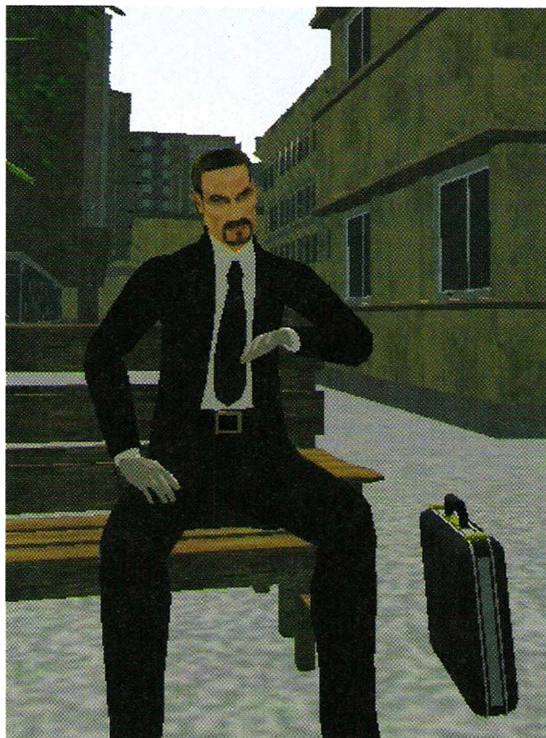


MITTENDRIN Der zentrale Platz der Stadt ist ein idealer Punkt, um mit einer beherzten Rede Eindruck bei der Bevölkerung zu schinden.

lich dumm, wenn der Kandidat finanziell bereits so gut abgesichert ist, dass er Sie mit Ihrem Bestechungsversuch eiskalt abblitzen lässt. Also müssen Sie sich vorher genau über das Zielsubjekt informieren. Dafür können Sie ihn, seine Familie und das Umfeld beschatten lassen, um so die beste Aktion herauszufinden. Ist seine Frau Alkoholikerin und er damit erpressbar? Hat er eine Schwäche für Glücksspiele oder leichte Mädchen? Liebt er seine Kinder über alles und ist dort verwundbar? Dann sollten Sie die Kids vielleicht auf dem Heimweg von der Schule einschüchtern oder kidnappen. Sind Sie erfolgreich, gewinnen Sie entweder wichtige Verbündete, schalten Gegner aus oder steigern durch gewonnenes Ansehen in der Bevölkerung Ihre Ressourcen.

Nach den ersten erfolgreichen Manövern sollten Sie nach und nach diverse Spezialisten für Ihr Team rekrutieren. Das reicht vom einfachen Schläger bis hin zum Imageberater. Wieder sind es die Informationen, die Sie zu potenziellen Mitstreitern führen. Dafür simuliert **Republic** ein soziales Netzwerk, die Bevölkerung (mehr als 10.000 Einwohner) ist so durch Wechselbeziehungen miteinander verstrickt. Brauchen Sie einen Killer, sollten Sie sich in der Arbeiterklasse nach einigen Kleinkriminellen umschauen. Wenn Sie deren Umfeld untersuchen, landen Sie früher oder später über Zwischenstationen wie Hehler und Dealer bei der gewünschten Personengruppe. Haben Sie großen militärischen Einfluss, überzeugen Sie vielleicht den besten Scharfschützen der Armee oder ehemalige KGB-Agenten, Ihnen einen Dienst zu erweisen. Oder befreien Sie einen verurteilten Mörder aus dem Gefängnis, indem Sie die zuständigen Behörden irgendwie überzeugen.

Mit den Experten steigt auch die Palette an Aktionen, da diese nicht alle von Anfang an verfügbar sind. Nur wenn Sie oder Ihre Untergebenen bestimmte Fähigkeiten haben, stehen komplexere Aufgaben zur Auswahl. Dafür werden die Aktionen in neun Levels eingeteilt. Wenn Ihre Redegewandtheit beispielsweise sehr bescheiden sind, können Sie maximal eine kleine Ansprache auf der Straße halten, um Passanten für Ihre Sache zu begeistern. Ein Spezialist wird dagegen in jeder Fernsehtalkrunde brillieren oder bei der Eröffnungsansprache





BESTECHEND Für die Übergabe des Schmiergeldkoffers haben wir uns ein ruhiges Fleckchen ausgesucht. Dass die Zielperson das Geld nimmt, heißt aber noch lange nicht, dass sie in Zukunft auf unserer Seite steht.

eines Museums viel Eindruck für Ihre Fraktion schinden. Logischerweise verbietet das Programm dem Anfänger derart schwierige Aufgaben. Ein weiteres Beispiel für die spielerische Freiheit in **Republic**: Sie schlagen einen eher wirtschaftlichen Weg ein und bringen Ihr Unternehmen an die Börse. Brauchen Sie dringend Geld, engagieren Sie einen Spitzenhacker, der die Finanzmärkte nach Ihrem Wunsch modifiziert. Oder Sie nutzen manipulierte Kurse, um andere Unternehmen aufzukaufen. Neben den Spezialisten für bestimmte Aufgabenfelder dürfen Sie sich auch einen Berater, quasi Ihre rechte Hand, verpflichten. Dieser gibt wertvolle Tipps, indem er beispielsweise die Höhe von Bestechungsgeldern vorschlägt oder Sie über wichtige Ereignisse im Spiel informiert. Spätestens in der Großstadt laufen mehrere Aktionen parallel. Dann sollten Sie sich jeweils das wichtigste Ereignis aussuchen und überwachen. Droht beispielsweise ein Anschlag zu scheitern, weil sich das Opfer plötzlich mit Bodyguards umgibt, können Sie den Killer noch stoppen. Routineaktionen dürfen Sie Ihren Spezialisten getrost selbst überlassen, die dann zuverlässig vom Computer gesteuert werden. Teilweise können Sie sogar die Aktionen anpassen. Das Einschüchtern einer Person etwa reicht von rein verbalen Drohungen bis hin zum Bewusstlosschlagen. Entweder überlassen Sie also Ihrem Handlanger die Entscheidung, wie weit zu gehen ist, oder Sie treffen sie selbst.

Grafisch überzeugen in **Republic** besonders die zahlreichen Charakteranimationen. Insgesamt wird das Spiel wohl mehr als 1.500 Bewegungsabläufe enthalten. Egal, ob ein Soldat gelangweilt einen Popel aus der Nase zieht und am Maschinengewehr abstreift, ein betrunkener Penner zur Parkbank torkelt, um sich schlafen zu legen, oder eine Massenschlägerei stattfindet: Alles wirkt echt und lädt zum Zuschauen ein. Das gilt auch für das Umweltsystem, besonders die Sonnenauf- und -untergänge sind eine Augenweide. Außerdem stellt die aufwendige 3D-Engine Wettereffekte wie Regen, Schnee und Nebel dar.



ERSTEINDRUCK

*Da kommt was auf uns zu! Irgendwo zwischen Gesellschaftssimulation und Computerspiel wird **Republic** zu einer strategischen Herausforderung der besonderen Art. Bis zur Veröffentlichung in einem Jahr haben die Entwickler noch genug Zeit, um hoffentlich alle Ideen in das Spiel zu integrieren.*

GEORG VALTIN

Entwickler .... Elixir Studios
Termin .... April 2002

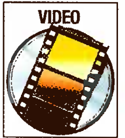

1
2
3
3
4
5
6
7
8
RANK: SOLDIER
WEAPON: RIFLE
LEAVES POSITION: YES

Commandos 2

1. Nicht nur Häuser werden über begehbare Interieurs verfügen. So erwartet Sie in einer Mission ein von außen und innen komplett nachgebauter japanischer Flugzeugträger.
2. Bevor Sie einen Raum betreten, können Sie ihn mit der Späh-Funktion auskundschaften. In einem Extrafenster können Sie den gesamten Raum in 3D drehen und anschauen.
3. Beinahe alle Charaktere können nun schwimmen und tauchen. Der Dieb erklettert Häuserwände und der Green Beret hangelt sich an Stromleitungen entlang.
4. In Waffenkisten finden Ihre Helden nützliche Knarren und Sprengkörper. Verschlossene Behälter können nur vom Dieb geknackt werden.
5. Charaktere schalten Sie per Mausklick in den Attack-Modus. Derartig „scharf" gemachte Figuren attackieren jeden Gegner, der sich in ihr Sichtfeld wagt.
6. In drei Stufen lässt sich die Schwierigkeit den persönlichen Vorlieben anpassen. In der leichtesten zeigen Linien an, wenn Sie von einem Gegner erblickt wurden.
7. Das Fernglas kann von jedem Commando benutzt werden. Der Blick durch die Linse liefert detaillierte Informationen über den Gemütszustand des Feindes.
8. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad zeigen animierte Schallwellen den Lärm an, den Ihre Charaktere verursachen. Erreichen diese Wellen einen Wächter, wird er misstrauisch.

Schluss mit geheimen Kommandosachen:

Anhand der Vorab-Version erklären wir die Besonderheiten des Taktik-Krachers.



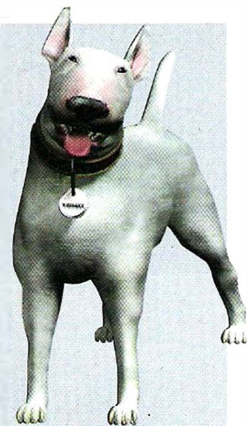


Schlechte Karten für Jack „Butcher" O'Hara und seine Commandos: Beim Versuch, einem bedrängten Trupp amerikanischer Soldaten in einem französischen Dorf gegen die Deutschen beizustehen, tappt der bärenstarke Kämpfer in die Falle der Wehrmacht. Der Green Beret und seine Kameraden werden von der deutschen Übermacht gefangen genommen und müssen ein wenig erfreuliches Verhör durch die Gestapo über sich ergehen lassen. Lediglich Paul Toledo, der jüngste Neuzugang der britischen Spezialeinheit, kann den Häschern entkommen. Der wieselflinke Fassadenkletterer und Dieb muss nun seine Kollegen aus der misslichen Lage befreien. Nachdem sich Paul an der ersten Wache vorbeigeschlichen hat, erreicht er das Haus, in dem sein erster Teamkollege im ersten Stock gefangen gehalten wird. Mit einem kurzen Blick durchs Fenster spioniert er das Erdgeschoss aus, in dem ein ganzer Trupp deutscher Infanterie Wache schiebt. Angesichts der Übermacht entscheidet sich der quirlige Held für einen anderen Weg: Mit einem kühnen Sprung klammert er sich an die Hauswand und erklimmt die Fassade bis hoch zum ersten Stock. Hier späht er wieder durchs Fenster und erblickt seinen gefesselten Kollegen O'Hara, der in einem Hinterzimmer von einem einzelnen Landser bewacht wird. Kaum wendet der Deutsche seinen Blick ab, hechtet Toledo durchs Fenster und schickt den Gegner mit einem gezielten Faustschlag ins Reich der Träume. Nachdem O'Hara den Wächter fachgerecht gefesselt und geknebelt hat, sammelt der Ire seine umherliegende Ausrüstung ein. So beginnt Mission 9 der **Commandos 2**-Kampagne, die wir Ihnen in ihrer ganzen Pracht auf der vorangehenden Doppelseite zeigen.

Kenner des ersten Teils werden sich im Nachfolger sofort heimisch fühlen. Die Karten erstrahlen in einem ähnlich detailverliebten Look, bieten allerdings mit Features wie

Vorsicht, bissig!

Der originellste Neuzugang im Commandos-Team hat vier Beine, eine große Schnauze und hört auf den Namen Whiskey.



Der Bullterrier ist mehr als ein Maskottchen der taffen Commandos. Steht er Ihnen bei einer Mission zur Verfügung, sind alle menschlichen Charaktere Ihres Teams mit Hundepfeifen ausgerüstet, mit denen sie Whiskey anlocken. Der Clou: Whiskey kann sich unbehelligt über die Karten bewegen und dabei eine begrenzte Anzahl kleinerer Gegenstände – wie etwa Handgranaten – transportieren. Geht beispielsweise dem Pionier die Munition aus, schiebt der Green Beret dem Hund eine Granate zwischen die Zähne. Nun muss der Pionier nur noch in die Pfeife blasen und so das Tier anlocken, um an den begehrten Sprengkörper zu gelangen. Außerdem kann Whiskey zur Ablenkung eingesetzt werden und greift, wenn es hart auf hart kommt, die Gegner auch todesmutig an.



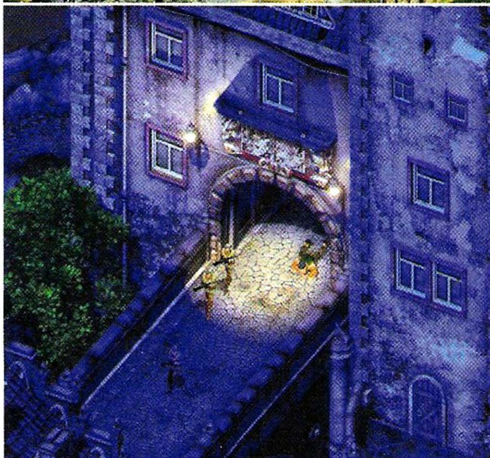
SCHWERES GERÄT Der Panzer III kann sowohl von den Deutschen als auch von Ihren Mannen gesteuert werden. Der stählerne Koloss ist nur mit schweren Waffen aufzuhalten.



WARENTAUSCH Jeder Charakter verfügt über ein eigenes Inventar. Per Tausch-Option können so Gegenstände von einer Figur zur nächsten weitergereicht werden.



ALARMGLOCKEN Wird ein Gegner durch ein Geräusch aufgeschreckt, erkennen Sie seine erhöhte Aufmerksamkeit an den weißen Linien über seinem Kopf.



FINSTERE GESELLEN In dieser Mission müssen Sie bei Nacht in ein Gefangenenlager eindringen. Die Sichtbereiche der Wachen sind im Dunkeln stark eingeschränkt, dafür hören sie deutlich besser als am Tag.



BITTERKALT Neben Europa und diversen Pazifikinseln besuchen Ihre Soldaten in einigen Missionen die verschneite Arktis. Gebäude und größere Fahrzeuge wie dieses U-Boot können komplett von innen erkundet werden.

animierten Wasserflächen noch mehr fürs Auge. Ein Blick hinter die Kulissen jedoch zeigt, dass sich seit den handgezeichneten Karten des ersten Teils noch weitaus mehr getan hat. **Commandos 2** setzt auf eine echte 3D-Engine, was in den Außenwelten allerdings kaum auffällt. So lassen sich die Karten zwar aus vier verschiedenen Blickwinkeln betrachten, aus technischen Gründen verzichteten die Macher in den Außenwelten allerdings auf eine frei schwenkbare Kamera. Sobald sich die Action im Inneren eines Gebäudes abspielt, kommt die 3D-Technik voll zum Einsatz: Sobald Sie ein Haus betreten, schaltet das Spiel auf eine frei drehbare Innenansicht um.

Ebenfalls im dezenten 3D-Look präsentieren sich die Charaktere; butterweiche Animationen und ein detailliertes Äußeres sind auch im Vergleich zu den **Desperados**-Figuren nochmals ein deutlicher Fortschritt. Neben den aus Teil 1 bekannten Figuren wartet der Nachfolger mit drei neuen Elitesoldaten auf: Die Russin Natasha (nicht zu verwechseln mit der Holländerin aus **Im Auftrag der Ehre**) lenkt den Gegner ab, der Dieb Paul Toledo ist besonders schnell und knackt Schlösser. Der ungewöhnlichste Neuzugang ist Whiskey, ein Bullterrier, der als mobiles Inventar oder zur Ablenkung eingesetzt wird.

Was das Spielprinzip angeht, wählt **Commandos 2** einen für ein Sequel eher ungewöhnlichen Weg: Anstatt ein und dasselbe Spiel mit verbesserter Grafik zu präsentieren, haben die Entwickler bewährte Elemente des Konzepts beibehalten und verbessert sowie einige komplett neue Optionen hinzugefügt.

Die vielleicht wichtigste Änderung betrifft die Spezialtalente der Charaktere, die in den Grundzügen aus Teil eins übernommen wurden. Allerdings erweiterten die Entwickler die Fähigkeiten jedes Charakters um einige wichtige Neuheiten. So verfügt jede Figur nun über ein Inventar im Stil von **Diablo**. Hier werden nicht nur charakterspezifische Gegenstände wie Handgranaten oder Kampfmesser verstaut, sondern auch universell benutzbare Objekte wie Maschinenpistolen oder Uniformen. Jeder Charakter kann jeden Gegenstand mit sich herumtragen (solange sein Inventar genügend Platz bietet) und an andere Spielfiguren weitergeben. Ebenfalls neu ist der so genannte Attack-Modus, der Ihnen das Kommandieren erleichtert. Ein Beispiel: Sie wollen vor einem Haus einige Gegner per Granatenwurf ausschalten. Im Haus verstecken sich Ihre übrigen Charaktere. Sobald allerdings der Pionier seine Granate wirft, alarmiert der Lärm weitere Wachen, die von der anderen Seite in das Haus eindringen und Ihre Charaktere angreifen. Um dies zu verhindern, stellen Sie Ihre Schützlinge mit gezogener Waffe von innen vor die Tür, ein Mausklick versetzt Ihre Mannen in den Attack-Modus, in dem sie alle Gegner, die ihren Sichtbereich betreten, angreifen. Dank dieser neuen Spezialfähigkeit bieten die Missionen mehr Abwechslung, da nun auch defensive Aufgaben, wie das Halten einer Stellung, vom Spieler erledigt werden können.

Die Steuerung wird Echtzeit-Taktiker übrigens vor keine allzu großen Probleme stellen. Zwar müssen Sie aufgrund der Fülle neuer Funktionen insgesamt mehr Tastaturkürzel parat haben als beispielsweise in **Desperados**, grundsätzlich aber funktioniert die Steuerung ebenso gut wie im Vorgänger. Spätestens nach der zweiten Mission gehen die gebräuchlichsten Shortcuts in Fleisch und Blut über, die umfangreiche Online-Hilfe dient außerdem als Gedächtnisstütze und zeigt auf Tastendruck alle derzeit verfügbaren Hotkeys an.

Technische Effizienz: Trotz neu entwickelter 3D-Engine wird Commandos 2 auch auf älteren Rechnern problemlos laufen.



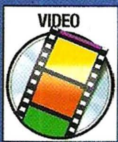
ERSTEINDRUCK

*Mit **Commandos 2** befördern die Pyro Studios das Spielprinzip des Vorgängers aufs nächste Level. Dank genialer Grafik und innovativen Spielelementen und -optionen könnten die Pyros mit **Commandos 2** erneut den Referenz-Thron erobern.* SASCHA GLISS

Entwickler .... Pyro Studios
Termin .... Juni 2001

Anno 1503: Aufbruch in eine neue Welt





So funktioniert das also mit den Gebäude-Upgrades: PC Games enthüllt bislang **geheime Spieldetails** aus der Anno-1602-Fortsetzung.



Der Mann im Ausguck kriegt sich kaum noch ein, hopst hektisch auf und ab – „Laaaaaaaand in Sicht!!!". Doch die Euphorie ist auf den ersten Blick unbegründet: Öde Steppen, hie und da mal ein Kaktus, ansonsten viel Geröll. Wie soll da jemals was wachsen? Als der Kapitän schon weiterfahren will, kündet aufsteigender Rauch von Zivilisation. Tatsächlich: Auf dem Festland gibt es Einheimische – und zwar jene Sorte, die sich bunt anmalt, Kopfschmuck aus Federn trägt und auch gerne mal das Kriegsbeil ausgräbt. Indianer! Der erste Kontakt mit den Rothäuten verläuft viel versprechend: Nach einem geschmauchten Friedenspfeifchen mit dem Häuptling wird rasch klar, dass sein Volk dringend Waffen benötigt, um sich gegen einen rivalisierenden Stamm zur Wehr setzen zu können. Auch an Feuerwasser herrscht großer Bedarf. Im Gegenzug könne man Tonwaren und Büffelfleisch anbieten – der Beginn einer wunderbaren Freundschaft.

Indianer sind nicht die einzige Entdeckung, die Sie beim Spielen des **Anno 1602**-Nachfolgers machen werden: Denn das Aufbau-Strategiespiel bietet viel mehr spielerische Möglichkeiten und verwöhnt mit einem unglaublichen Detailgrad – allein bei den **Anno 1503**-Gebäuden wurde erkennbar jede Dachschindel einzeln verlegt. Das Hauptmenü hingegen wirkt vertraut: Nach wie vor haben Sie die Wahl zwischen einem einführenden Tutorial, einer spannenden Kampagne, Einzelszenarios, einem Mehrspielermodus und natürlich dem beliebten Endlosspiel, das Ihnen eine zufallsgenerierte Welt überlässt. Sie starten grundsätzlich mit einem kleinen Segelschiff und machen sich auf die Suche nach einer Insel, die sich zu erschließen lohnt. Zunächst wird die Insel genau analysiert: Ein steuerbarer Pionier geht von Bord und liefert Informationen, für welche Nutzpflanzen sich der Boden am besten eignet und welche Erze in den Bergen schlummern. Findet die Insel Ihre Zustimmung, bauen Sie einen Marktplatz – und der muss nicht mehr zwangsläufig an der Küste stehen, sondern kann sich

Legende

1 An der Kleidung der Bewohner können Sie deren Bevölkerungsschicht ablesen.

2 Kontore müssen nicht an der Küste gebaut werden, sondern dürfen auch im Landesinneren stehen.

3 Kreuz und quer angeordnete Häuser verstärken den mittelalterlichen Touch der Siedlungen.

4 Handels- und Kriegsschiffe unterliegen einer Abnutzung und müssen daher regelmäßig repariert werden.

5 Wer besonders beliebt und erfolgreich ist, wird von den Bürgern mit einer Statue geehrt.

6 Für jede der fünf Zivilisationsstufen gibt es zehn verschiedene Häusertypen – jede Stadt sieht anders aus.

7 Ehe Sie eine neue Insel besiedeln, lassen Sie das Land gründlich von einem Pionier erforschen.

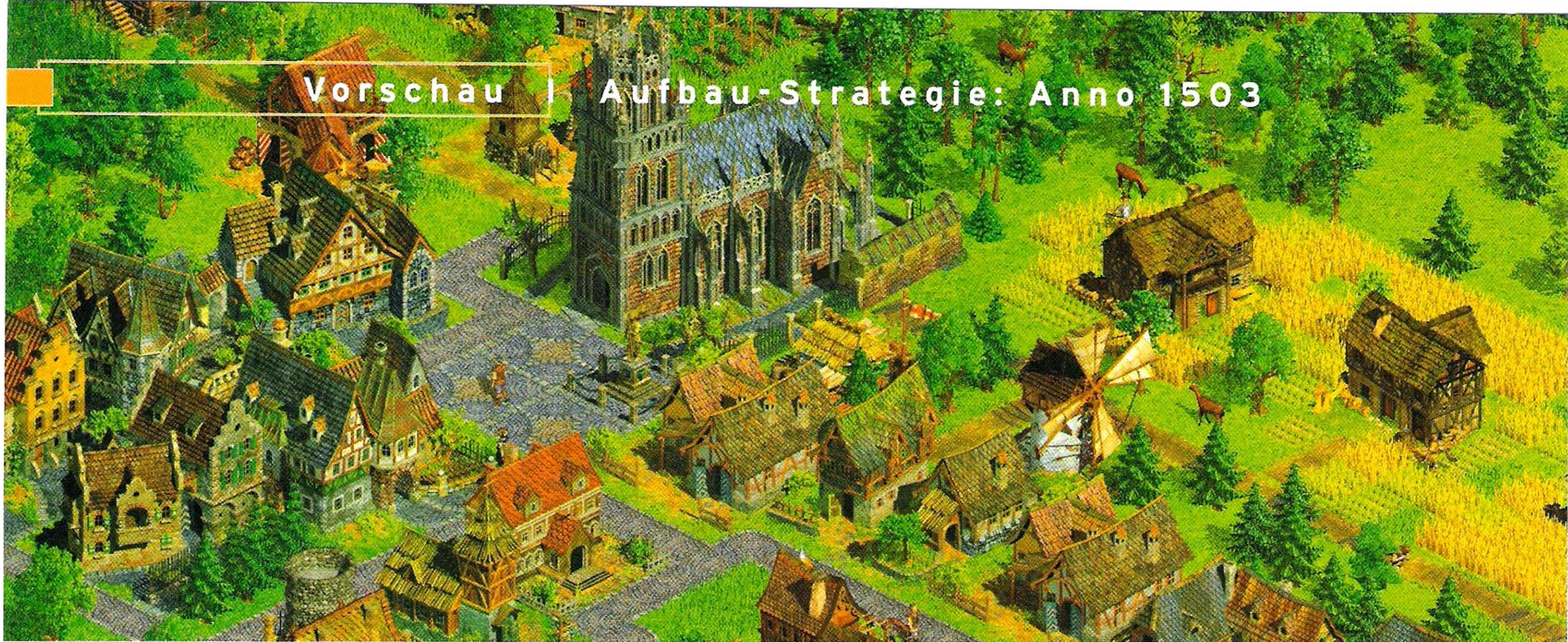
8 Wellen, Brandung und Seegang werden realistisch simuliert.

9 Achten Sie von Anfang an auf die Vegetation: Flussregionen und waldreiche Gebiete sind in der Regel fruchtbarer.

auch im Landesinneren befinden (neugierige Gegner müssen ja nicht immer gleich alles sehen). Schlichte Holzhütten genügen Ihren Bewohnern anfangs als Unterkunft; Holz, Steine und Werkzeuge dienen als Baumaterial. Drum herum entstehen Farmen, Plantagen, Handwerksbetriebe, Bergwerke, Marktplätze sowie Kontore, mit denen Sie übrigens auch Ihre Siedlung ausdehnen. Direkt in der Nähe der Marktstände eröffnen Sie Buden, an denen sich die Bewohner – und das ist neu – mit Kleidung, Nahrung und anderen Gütern des täglichen Bedarfs eindecken. Stapfen die Frauen unverrichteter Dinge mit wüstem Gezeter wieder von dannen, wissen Sie: Aha, da stimmt was nicht. Auch lange Warteschlangen sind ein Indiz für Probleme. Ändern Sie nichts, gibt es Aufstände oder die Leute verlassen die Stadt in Scharen.

Neben einem Dach über dem Kopf, einem gefüllten Magen und wärmender Kleidung verlangen die Bewohner, dass Sie öffentliche Gebäude wie Wirtshäuser, Kirchen, Schulen, Badehäuser und Feuerwehrhäuser bauen, die allesamt ein gewisses Einzugsgebiet abdecken. Abhängig von der gesellschaftlichen Stufe – wie bei **Anno 1602** wird zwischen Pionieren, Siedlern, Bürgern, Händlern und Aristokraten unterschieden – fordern Ihre Untertanen auch mehr und mehr so genannte Luxusgüter. Adlige zahlen zwar den örtlichen Spitzensteuersatz, konsumieren aber auch große Mengen an Tabak, Kakao, Gewürzen, Seide, Salz und Edelsteinen. Den Status eines Viertels erkennen Sie bereits an den Fassaden der Häuser: Kaufleute wohnen nobler als Siedler. Weiterhin gilt die **Anno 1602**-Faustregel: Je höher die Stufe, desto mehr Personen passen in ein Haus – das spart Platz. Es lohnt sich also, den Begehrlichkeiten Ihrer Untertanen nachzukommen.

Die Fische des Anglers und das Wild des Jägers reichen zur Versorgung ganzer Städte natürlich nicht aus. Um einen Laib duftenden Brotes herzustellen, bedarf es schon einer ausgeklügelten Logistik und genau aufeinander abgestimmten Gebäuden (Weizenfarm, Wind-



NOTRE DAME In der höchsten der drei Zoomstufen erkennt man den eindrucksvollen Detailgrad von Landschaft, Figuren und Gebäuden.

mühle, Bäckerei). Durch neue Betriebe und Produktionskreisläufe eröffnen sich für den **Anno 1503**-Spieler deutlich mehr Alternativen als im Vorgänger: Kleidung lässt sich nun wahlweise aus Schafwolle, Baumwolle oder Flachs herstellen. Der Jäger ist nicht mehr länger nur für die Aufstockung des Speisezettels zuständig, sondern liefert dem Kürschner auch Tierhäute, die dann zu Pelzen und Leder verarbeitet werden. Außerdem schützt der Waidmann die Bevölkerung vor Bären und anderen wilden Tieren, die um die Siedlungen streifen und arglose Feldarbeiter so sehr in Angst und Schrecken versetzen, dass diese keinen Fuß mehr vor die Tür setzen – verbunden mit entsprechenden Einbußen. Verhindern können Sie dies mit einem Jagdhaus. Und: Konnte man Alkohol bisher nur durch Weingüter und Zuckerrohrplantagen gewinnen, so gibt es jetzt auch Bier sowie Hochprozentiges vom Kartoffelbauern.

Damit der Wirt den süffigen Gerstensaft ausschenken kann, müssen mehrere Betriebe Hand in Hand arbeiten: Getreidefarm, Brunnen, Hopfenplantage und Brauerei. Voraussetzung für derlei Hightech und andere Erfindungen sind Ihre Gelehrten in den Klosterschulen und Universitäten. Als „Währung" für neue Technologien dienen Bücher, für die Sie Papiermacher und eine Druckerei benötigen. Sobald eine gewisse Menge an Wälzern gedruckt wurde, dürfen Sie eine neue Erfindung freischalten. Die zugrunde liegenden Technologiebäume sind ähnlich aufgebaut wie in **Age of Empires 2** oder **Diablo 2** – Sie entscheiden sich also für ein Thema, das Sie erforschen wollen, und folgen diesem Pfad. So kommen Ihre Mönche beispielsweise hinter das Geheimnis, wie man Wolle einfärbt oder Salz gewinnt. Mit anderen Upgrades erhöhen Sie die Effektivität einzelner Gebäude (etwa Ihrer Werkzeugschmiede) oder verbessern die Durchschlagskraft der Pfeile Ihrer Bogenschützen.

Weil Ihre erste Stadt bald aus allen Nähten platzt, müssen Sie sich nach zusätzlichen Siedlungsgebieten umsehen. Doch nicht überall wächst alles, nicht auf jeder Insel gibt es genügend Platz und nicht in jedem Berg findet man Eisenerz: Deshalb bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als Rohstoffe und fertige Waren von freien Händlern und Computerspielern einzukaufen. Umgekehrt sind diese dankbare Abnehmer für überschüssige Holzstämme und Berge von Schafwolle. Ein- und Verkaufspreise sowie die Mengen können Sie wie in **Anno 1602** bequem mit Schiebereglern einstellen. Außerdem können Sie permanente Handelsrouten einrichten – sowohl auf dem Land- als auch auf dem Seeweg. Vor Piraten und Räubern schützen Sie Ihre wertvolle Fracht mit eskortierenden Soldaten und Kriegsschiffen; mittels gesetzter Wegpunkte umschiffen Sie gefährliche Gewässer. In den riesigen Inselwelten entdecken Sie mit etwas Glück eine von neun Kulturen – abhängig von der jeweiligen Klimazone. Azteken, Afrikaner, Eskimos, Mongolen, Mauren, Ozeanier, Indianer, Beduinen und die erstmals bekannt gegebenen Venezianer handeln mit Ihnen und bieten Waren an, die es sonst nirgendwo gibt oder die nur mit großem Aufwand selbst zu produzieren sind. Die Eskimos gehen auf Walfang (Grundlage für Lampenöl), die Araber bieten Gewürze und Seide an und die wohlhabenden Venezianer finden großes Gefallen an edlen Pelzmänteln.

Wie in **Anno 1602** werden sich die meisten Spieler auf Landwirtschaft, Handwerk und friedlichen Handel spezialisieren; doch spätestens beim Anblick einer Totenkopfflagge ist es beruhigend zu wissen, dass man rechtzeitig eine Stadtmauer um die Siedlung gezogen hat, dass die Kanonen an den

Weltreise



WELTREISE Auf die vier Klimazonen verteilen sich neun Kulturen, über 50 verschiedene Tierarten (Flamingos, Giraffen, Pinguine etc.) und über 100 Pflanzen – vom Schilf bis zur Kokospalme. Abhängig von der Klimazone ändern sich auch die Nutzpflanzen, die im jeweiligen Gebiet angebaut werden können.

Das **Militär-System**

Mit zwölf Einheiten-Typen, Kanonen und Rammböcken macht Anno 1503 vielen Echtzeit-Strategiespielen Konkurrenz.



1 Zwölf statt bisher vier verschiedene Einheiten enthält Anno 1503, darunter Pikeniere, Schwertkämpfer und Musketiere.



2 Stadtmauern, Wachtürme und Burgen schützen vor feindlichen Übergriffen.

3 Festungen können belagert und so von der Außenwelt abgeschnitten werden.

4 Mithilfe von Belagerungstürmen überwinden Infanteristen die Stadtmauern.

5 Nur Kanonen und diese Steinschleudern bringen die dicken Mauern zum Einsturz.

6 Bogenschützen auf den begehbaren Stadtmauern haben einen Reichweitenvorteil.

7 Die Stadttore lassen sich vom Eigentümer per Mausklick öffnen und schließen.

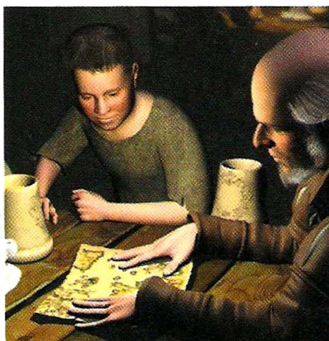
8 Die stabilen Tore können nur mithilfe von Rammböcken gestürmt werden.

9 Formationen (hier: die Reihe) bringen im Kampf durchaus taktische Vorteile.

Zinnen in Position sind und genügend Soldaten ausgebildet wurden. Dass Piraten nichts Gutes im Schilde führen, ist klar. Doch die Gegner lassen sich nicht immer auf den ersten Blick einschätzen: Manche sind zuverlässige Handelspartner, andere tolerieren Sie lediglich, zuweilen werden Sie aber auch angegriffen. Friedensverträge, Handelsabkommen und freundschaftserhaltende Geschenke (Waren, Bargeld) besänftigen nicht nur Rothäute und Mongolen, sondern auch so manches Computervolk. Der absolute Vertrauensbeweis ist die Bauerlaubnis für eine Botschaft – dadurch sieht der Verbündete Ihr gesamtes erkundetes Terrain. Gerade in vielen Mehrspielerkarten kommen Sie nur durch solch kooperatives Vorgehen voran.

Durch die verbesserte Steuerung sind Echtzeitgefechte nun viel besser kontrollierbar. Aus Spielen wie **Age of Empires 2** bekannte Features verleihen den Schlachten mehr Tiefgang: Sichtweite, Angriffsradius, Moral und Formationen werden genauso berücksichtigt wie die bereits erworbene Kampfmoral und das Terrain. Die verschiedenen Kriegsschiff-Varianten unterscheiden sich durch die Anzahl der stationierten Kanonen, den Raum für Soldaten und das Segeltempo. Haben Ihre Mannen ein gegnerisches Boot sturmreif geschossen, können Sie es wahlweise versenken, entern (= übernehmen) oder plündern. Merken die Computergegner, dass Sie insgeheim Ihre Armee vergrößern, große Mengen an Waffen produzieren oder rasch neue Inseln erschließen, werden schon mal Friedensverträge aufgekündigt. Oder Ihre Handelspartner erhöhen drastisch die Preise, um Sie rechtzeitig auszubremsen.

Schon in **Anno 1602** konnte man wichtige Details direkt an der Grafik ablesen: Wo andere Spiele ausschließlich öde Statistiken bemühen, zeigen hohe Holzstapel, friedlich grasende Schafe oder abgeerntete Felder, wie es um Ihre Siedlung bestellt ist. Mit der brandneuen Grafik-Engine hat sich das Max-Design-Team besonders viel Mühe gegeben. Zu den Highlights gehören sichtbar mehr Farben (65.000 statt 256), mehr Details (allein die Gebäude wurden doppelt so groß modelliert), mehr Animationsstufen (16 statt 8) und 32 Höhenstufen Tipp: Beim Anschauen des Exklusiv-Videos auf der aktuellen PC-Games-Heft-CD/-DVD sollten Sie vor allem auf die stolzen Segelschiffe achten, die auf den wunderschön animierten Wellen schaukeln. Sobald die Galeeren in den Hafen einlaufen oder auf dem offenen Meer ankern, werden sogar die Segel gerefft. PETRA MAUERÖDER



ERFOLGSSTORY Der Vorspann erzählt, wie ein kleiner Junge zu einem berühmten Seefahrer heranreift.





ERSTEINDRUCK

*Den möchte ich sehen, der da freiwillig wieder aufhören kann: Hinter der Bilderbuchgrafik steckt mehr spielerische Tiefe als in **Patrizier 2** und **Siedler 4** zusammen. Daumen drücken, dass der Fertigstellungstermin eingehalten wird!* PETRA MAUERÖDER

Entwickler .... Max Design/Sunflowers
Termin .... November 2001

Die Gilde

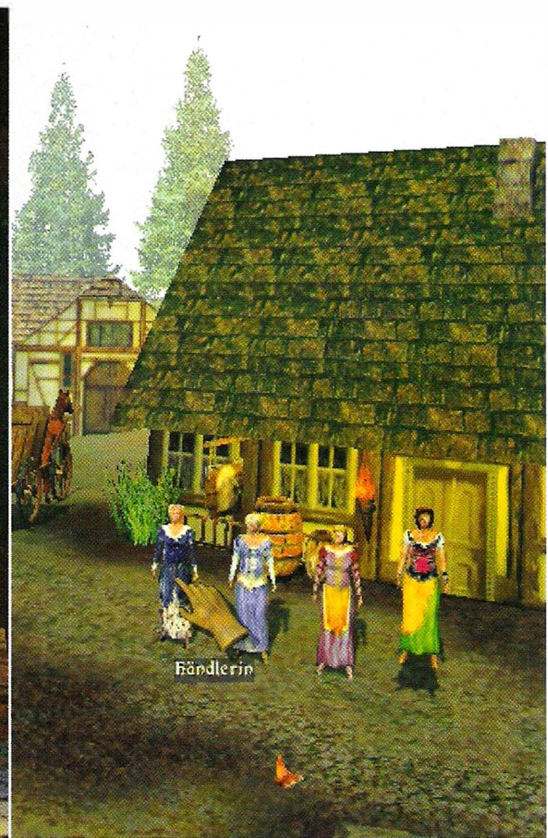
Gründen Sie eine Schmiede-Dynastie, schlagen Sie sich als Dieb durch oder intrigieren Sie sich ins Bürgermeisteramt: Die Gilde ist ein mittelalterliches Spiel des Lebens.

Das neueste Projekt der Hannoveraner 4 Head Studios (**Die Fugger**) sprengt übliche Genregrenzen. Am ehesten lässt sich **Die Gilde** noch unter Wirtschaftssimulation einordnen, denn prinzipiell dreht sich alles darum, Geld und Macht zu erlangen. Allerdings haben die Entwickler eine gehörige Portion Rollenspiel beigemischt. Sie beginnen Ihre Karriere anno 1400 als unbescholtener Erbe wohlhabender Eltern. Wer Ihre Ahnen sind, bestimmen Sie selbst – und damit die Talente Ihres Spielcharakters. Stammen Sie etwa von einem Kaufmann und einer Dichterin ab, können Sie



WINTERMÄRCHEN Die vier Jahreszeiten beeinflussen das Spielgeschehen. Im Winter haben es Diebe schwer, da sie auf ihren Beutezügen Fußspuren hinterlassen.

GUTE STUBE Ihr Wohnhaus können Sie mit einem prunkvollen Salon erweitern, in dem Sie die Edelmänner der Stadt empfangen.



STAMMBAUM Sie bestimmen mit der Wahl Ihrer Eltern, welche Talente Sie Ihrem Spielcharakter mit auf den Weg geben.

auf Ihr Verhandlungsgeschick und souveräne Rhetorik bauen, machen aber als Abenteurer keine allzu gute Figur. Als Abkömmling eines Clans von Gesetzlosen sind Sie dagegen ein Meister im Tarnen und Täuschen. Dann geht's zum Arbeitsamt, wo Sie aus 15 Berufen wählen. Unter anderem können Sie sich als Eisenkocher verdingen, Ihr Glück in einer Gastwirtschaft versuchen, in der Rolle eines Laienpredigers auf Spenden hoffen oder eine Laufbahn als Langfinger einschlagen. Fünf historische Städte, darunter Köln, Dresden und Augsburg, stehen Ihnen als Wohnsitz offen.

Wie sich **Die Gilde** spielt, hängt vor allem von Ihrer Berufswahl ab. Als Eisenkocher zum Beispiel karren Sie Eisen und Silber zu Ihrer Schmiede, wo Ihr Lehrling die Rohstoffe zu Schmuckstücken oder Schwertern formt. Die versuchen Sie dann möglichst gewinnbringend am Marktplatz zu verscherbeln. Der Dieb dagegen haust in den Wäldern und wartet auf die Dunkelheit, um bei Nacht und Nebel den rechtschaffenen Bürgern ihr hart verdientes Geld abzuluchsen. So ungewöhnlich wie der Spielablauf präsentiert sich die Grafik: Statt trockener Menüleisten bestimmt 3D-Optik vom Feinsten das Bild. Quasi als Hauptmenü dient die Stadtansicht. Von dort aus gelangen Sie in die Betriebe, schauen sich am Marktplatz das Warenangebot an oder statten der örtlichen Kneipe einen Besuch ab. Sie können jeden der bis zu 500 Einwohner bei seiner täglichen Arbeit beobachten. Das ist keine bloße Spielerei: Auf diese Weise ist es Ihnen beispielsweise möglich, die Handelsrouten der lieben Konkurrenz auszuspionieren.

Haben Sie erst einmal einen Batzen Silberlinge erwirtschaftet, Ihren Betrieb ausgebaut, zusätzliche Lehrlinge eingestellt und Ihren Wohlstand mit Mietshäusern, neuen Manufakturen und größeren Warenlagern gesichert, dürfen Sie das Geschäft einem Meister anvertrauen und sich in die Politik stürzen. Ansehen und Rechte lassen sich zum Teil erkaufen. So lohnt es sich sicher, bei einem Rhetorik-Meister das Verhandlungsgeschick zu erhöhen. Oft müssen Sie aber zu drastischeren Mitteln wie Erpressung und Bestechung greifen, um Macht zu erlangen. Je nach Beruf erwarten Sie unterschiedliche Ämter und Titel. So können sich Eisenkocher zum Gildenmeister hocharbeiten, sich um den Posten des Bürgermeisters bewerben und es bis zum Hofrat und Grafen bringen. Geistliche erwerben im Laufe der Zeit das Priesteramt und beten sich über den Großinquisitor bis zum Erzbischof hoch. Für Langfinger bedeutet es die höchste Ehre, den Titel „Prinz der Diebe" zu tragen. Jeder Posten bringt Privilegien, aber auch neue Aufgaben mit sich. Als Schultheiß etwa bestimmen Sie Steuern und erlassen Gesetze, sind aber auch für die Stadtverteidigung zuständig.

Irgendwann werden Sie feststellen, dass es mit Ihrer Gesundheit nicht mehr zum Besten steht. Spätestens dann sollten Sie sich daranmachen, einen Nachfolger in die Welt zu setzen, der Ihre Geschäfte nach Ihrem Tod weiterführen wird. Dazu müssen Sie allerdings erstmal einen Ehepartner werben – eine Aufgabe, die anno dunnemals noch viel Zeit und Geld erforderte. Wenn Sie erst einmal verheiratet und mit Kindern gesegnet sind, können Sie diesen Ihre Talente vererben und sie als Lehrlinge auf ihre künftigen Aufgaben vorbereiten.

Auf Wunsch beeinflussen auch historische Ereignisse den Spielverlauf. Kehrt zum Beispiel der Kaiser mit dem Reichstag in die Stadt ein, bedeutet das für die Bürger drastische Steuererhöhungen – schließlich wollen die Feste und Geschenke zu Ehren des Imperators finanziert sein. Besonders schlimm wird es, wenn die Pest wütet. Falls Sie nicht in Hygiene und medizinische Versorgung investieren, kann es durchaus vorkommen, dass Ihr einziger Sohn vom Schwarzen Tod dahingerafft wird.



ERSTEINDRUCK

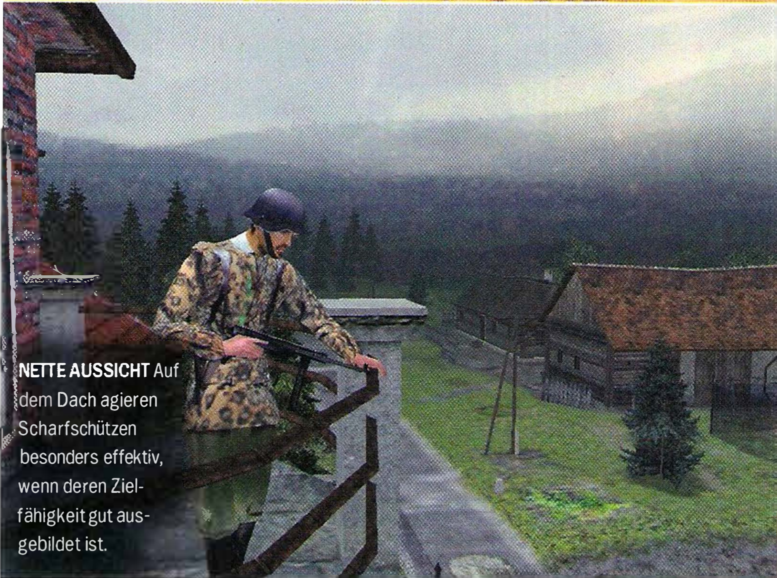
*Von wegen finsteres Mittelalter – **Die Gilde** glänzt mit Prachtgrafik und spielt sich erfrischend anders als die üblichen WiSims. Ein echter Zeitfresser vom Schlag eines **Patrizier 2**. Die Bedienung ist jedoch noch nicht optimal und auch der Warenkreislauf könnte komplexer sein.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... 4 Head Studios
Termin .... Juni 2001

Hidden & Dangerous 2



BITTE ANSCHNALLEN Dieser Flieger ist nur eines der Geräte, die Sie im Laufe der Einsätze besteigen und kontrollieren dürfen.



NETTE AUSSICHT Auf dem Dach agieren Scharfschützen besonders effektiv, wenn deren Zielfähigkeit gut ausgebildet ist.

Kriegsszenarien in Taktik-Shootern sind in Mode: Als thematischer Hintergrund muss einmal mehr der Zweite Weltkrieg herhalten. Sie spielen natürlich „die Guten", eine internationale Vier-Mann-Soldaten-Truppe, die einen Feldzug gegen finstere Nazis unternimmt. In zwei unterschiedlichen Perspektiven – Schulterblick oder First-Person – dirigieren Sie Ihre Frontkämpfer einzeln durch 23 Missionen, die in neun Kampagnen unterteilt sind. Per Übersichtskarte lässt sich der Einsatz planen: Ums Haus schleichen, Wachposten hinterrücks erdolchen, der Spitze den Befehl zum Vorpreschen erteilen – auf die Koordination kommt es an. Sie erledigen Rivalen grundsätzlich beim ersten Sichtkontakt; wer zu lange zögert, wird von gegnerischen Schützen mit wenigen Schüssen erledigt. Ganz wie in **Operation Flashpoint** besteigen Sie unterwegs unterschiedliche Vehikel wie Panzer oder Flugzeuge, in denen Sie sich durchs Einsatzgebiet bewegen und feindliche Stellungen unter Beschuss nehmen. Das Ganze basiert auf der 3D-Engine, die auch in **Mafia** (vom gleichen Entwicklerstudio) zum Einsatz kommt und realistische Umgebungen auf den Bildschirm zaubert.

Entwickler .... Illusion Softworks
Erscheint .... November 2001



Defender of the Crown

Joystick-Akrobaten und Taktiker sind im Remake zum Klassiker gefragt: Als Robin Hood beweisen Sie Ihr Geschick in acht Minispielchen, darunter Schwertkämpfe und Lanzenduelle. Wer gewinnt, sichert sich wichtige Knotenpunkte im Sherwood Forest, die im Kampf gegen Prinz John helfen.

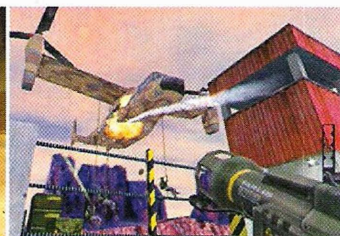
Cinemaware | August 2002



Dune

Computerspiel-Umsetzungen von Frank Herberts Romanvorlage reißen nicht ab: In **Dune** agieren Sie als Titelheld Paul. Sie lenken den Wunderknaben durch dreidimensionale Umgebungen des Wüstenplaneten, erledigen Feinde in **Outcast**-Manier und schleichen wie in Looking Glass' **Meisterdieb**.

Dreamcatcher | November 2001



Half-Life: Blue Shift

War einst als exklusive **Half-Life**-Episode für Segas Dreamcast geplant, erscheint jetzt aber als eigenständiges Produkt für den PC: **Blue Shift**. Sie schlüpfen in die Rolle einer Sicherheitswache und müssen sich wie im Original gegen außerirdische Eindringlinge zur Wehr setzen – mit Waffengewalt.

Gearbox Software | Juni 2001

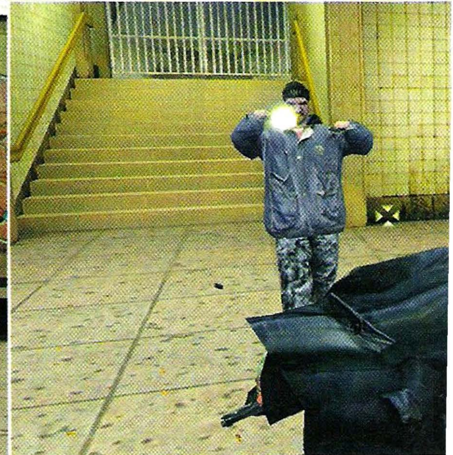
COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Halo** – Taktik-Shooter | Februar 2002
2. **Unreal 2** – Ego-Shooter | Januar 2002
3. **Duke Nukem Forever** – Ego-Shooter | November 2001
4. **Doom 3** – Ego-Shooter | Februar 2002
5. **Max Payne** – Action-Adventure | November 2001
6. **Grand Theft Auto 3** – Action | Mai 2002
7. **Operation Flashpoint** – Taktik-Shooter | August 2001
8. **Aquanox** – Unterwasser-Action | Oktober 2001
9. **C&C: Renegade** – Action-Adventure | August 2001
10. **Freelancer** – Weltraum-Action | Februar 2002

BULLET TIME Max stürmt in Zeitlupe um eine Ecke herum und weicht der Kugel des schwer bewaffneten Gangsters aus.





Max Payne



Lange war es still um den Helden, jetzt haben wir **exklusives Bildmaterial** für Sie. Sollte Max Payne tatsächlich noch das Action-Genre revolutionieren können?

Max Payne. Dieser Name, der frei übersetzt soviel wie „größtmöglicher Schmerz" bedeutet, charakterisiert das Lebensgefühl des Titelhelden der knallharten Action-Saga unmissverständlich, denn dieser Mann hat es wahrlich nicht leicht. Die Welt des erfolgreichen Cops brach zusammen, als seine Frau und Tochter vor drei Jahren von ausgeflippten Junkies getötet wurden. Seitdem arbeitet der verbitterte Max als Undercover-Agent in einer der einflussreichsten Verbrecherfamilien von New York und versucht die Quelle der synthetischen Droge Valkyr zu finden, unter deren Einfluss die Stadt sich zu einem Sündenpfuhl biblischen Ausmaßes entwickelt. Während der Ermittler einer besonders heißen Spur nachgeht, wird zu allem Überfluss noch sein Vorgesetzter von Unbekannten ermordet. Überflüssig zu erwähnen, dass die hinterhältigen Ganoven Max die Schuld am Tod seines Chefs in die Schuhe schieben. Zwischen allen Fronten und auf sich selbst gestellt, beginnen Sie mit dem desillusionierten Cop einen Rachefeldzug quer durch die Unterwelt von New York und verhelfen der Gerechtigkeit mit Waffengewalt zum Sieg. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie sich durch drei Kapitel mit jeweils zehn Aufträgen kämpfen. Die Story wird sowohl durch geskriptete, also vorab festgelegte, Ereignisse in den Missionen als auch per Zwischensequenzen in Spielgrafik weitererzählt.

Grundsätzlich bewegen Sie sich im Spiel auf einem linearen Handlungsstrang. Jeder Level beginnt also an derselben Stelle und führt Sie zu einer ebenso festgelegten Zwischensequenz. Auf dem Weg dorthin allerdings bleibt es Ihnen überlassen, auf welcher Route Sie ein Szenario hinter sich bringen und mit welcher Taktik Sie dabei vorgehen. So bringt Sie in einigen Abschnitten ein schnelles und brutales Vorgehen am ehesten ans Ziel, während andere Levels nur auf Zehen-

UM HAARESBREITE Dank der verlangsamten Darstellung kann unser Held auch der zweiten Kugel in letzter Sekunde entgehen.

SCHLUSS MIT LUSTIG Mit einem spektakulären „Beckerhecht" bringt sich Max in Schussposition und schaltet den Gegner noch in der Luft gekonnt aus.

ZERSTÖRUNGSWUT Kugeln, die in Wände oder Objekte einschlagen, verursachen realistische Schäden und Einschusslöcher.

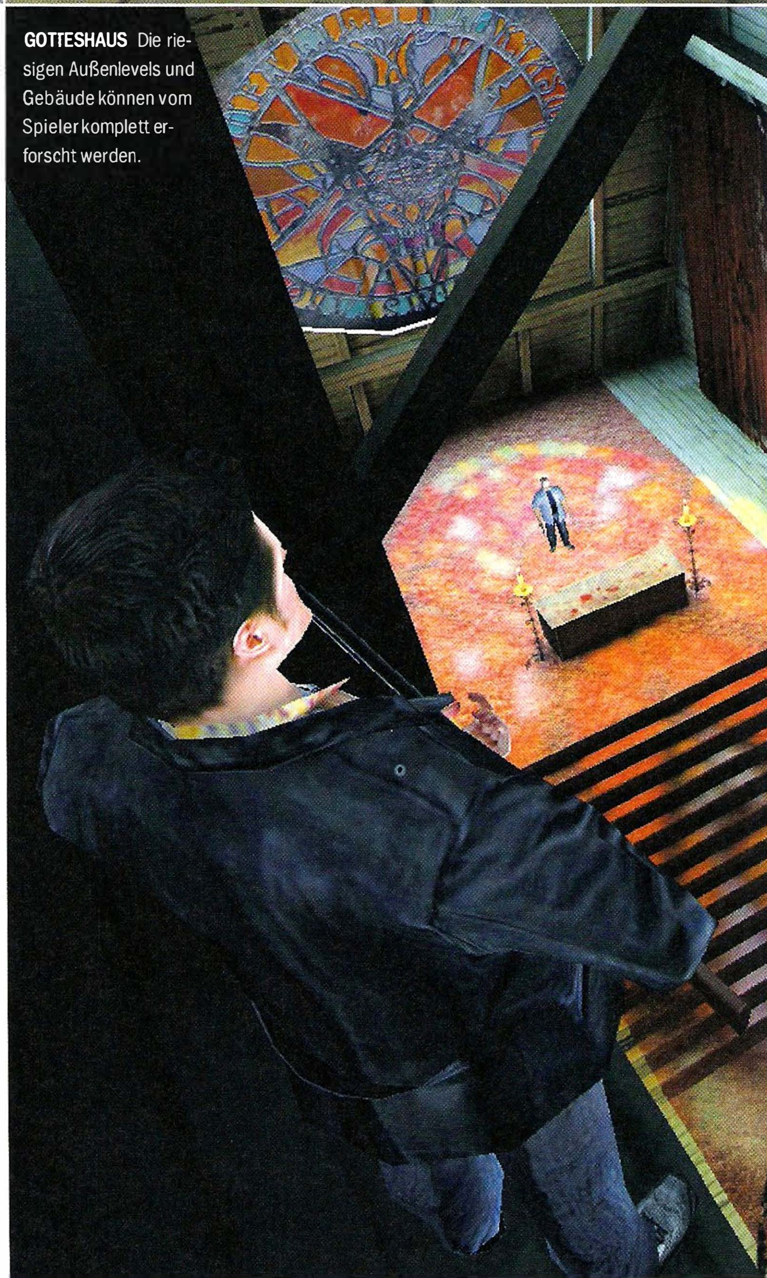
RITT AUF DER PISTOLENKUGEL Wer will, verfolgt in dieser Perspektive die eigenen Projektile auf Ihrem Weg ins Ziel.

spitzen und mit klug dosiertem Einsatz Ihrer Schusswaffen bewältigt werden können. Viele Missionen sind zudem mit Abzweigungen und Alternativrouten gespickt, die erst entdeckt werden müssen oder durch bestimmte Aktionen Ihrerseits freigeschaltet werden können. Beispielsweise müssen Sie in einem Auftrag aus einem brennenden Gebäude entkommen, wobei Ihnen mehrere Fluchtwege offen stehen. Mit jeder Aktion (Springen, Türöffnen) lösen Sie allerdings festgelegte Ereignisse wie das Einstürzen einer Treppe aus, die den weiteren Verlauf des Szenarios bestimmen.

Das wichtigste Element des Spiels sind jedoch zweifellos die Schusswechsel, die dank ausgefeilter Technik und Kameraführung an die minutiös choreografierten Actionsequenzen von Kinolegenden wie

Brillante Optik, düstere Locations und eine Story von Kinoformat sollen Max Payne zum Actionhighlight des Jahres machen.

John Woo (unter anderem **Im Körper des Feindes**, **Projekt Broken Arrow**) erinnern. Genau wie ein Regisseur kontrollieren Sie als Spieler neben den Bewegungen des Helden auch die Geschwindigkeit, in der die Action auf dem Monitor abläuft. Dieses aus diversen Vorabversionen bekannte Feature namens „Bullet Time" wird auch im finalen Produkt eine zentrale Rolle spielen – und dient nicht alleine dem Zweck, die Schusswechsel möglichst cool aussehen zu lassen. Richtig eingesetzt, wird Ihnen diese Funktion in besonders haarigen Situationen einen entscheidenden Vorsprung vor den Gegnern verschaffen. Schleichen Sie beispielsweise an einem Raum vorbei, in dem Sie Bösewichter vermuten, aktivieren Sie vor dem Aufbrechen der Tür die „Bullet Time". Mit einer kühnen Hechtrolle stürzen Sie sich nun ins Zimmer und können in Zeitlupe die Aktionen Ihrer Gegner analysieren. Greift ein Schurke besonders schnell zur Waffe, sollten Sie ihn eher ins Visier nehmen als seine langsameren Kollegen. Da Sie in Slow-Motion völlige Kontrolle



GOTTESHAUS Die riesigen Außenlevels und Gebäude können vom Spieler komplett erforscht werden.

So spielt sich **Max Payne**

1 Waffenarsenal
Standardmäßig hält Max seine Gegner mit zwei 9mm-Pistolen in Schach. Im Verlauf des Spiels finden Sie allerdings mächtigere Waffen wie die hier gezeigte vollautomatische Schrotflinte „Jackhammer" oder handliche Maschinenpistolen wie die israelische Uzi.

2 Der Friseur
Der Einsatz fotorealistischer Texturen ermöglicht den unglaublich hohen Detailgrad der Haupt- und Nebenfiguren. Dank dieser Technik protzt **Max Payne** unter anderem mit den bisher realistischsten Helden-Koteletten der Computerspiele-Geschichte.

3 Partikelsystem
Auf realistisch umherfliegende Trümmer haben die Entwickler besonderen Wert gelegt. In der aktuellen Version des Spiels wurden bereits über 50 einzigartige Zerstörungseffekte wie Holzsplitter, Glasscherben oder Explosionen implementiert.

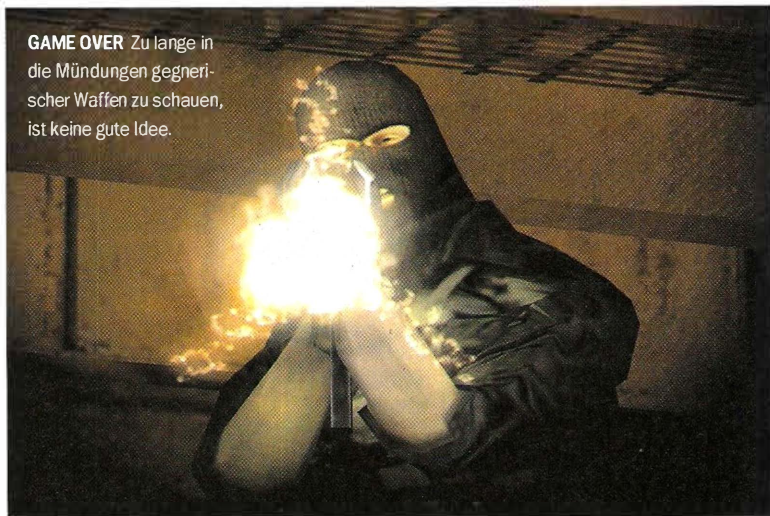
4 Besonders blutig ...
... wird es in **Max Payne** eher nicht zugehen. Das Spiel richtet sich an ein „reifes" Publikum und das Ableben gegnerischer Figuren wird von Bluteffekten begleitet werden. Auf übertriebene Gewaltdarstellungen haben die Entwickler aber verzichtet.

5 Schmerzen
Die ausgeklügelte Mimik und Gestik aller Darsteller sorgt in jeder Situation für die passenden Gesichtsausdrücke unc Körperhaltungen. Ein tödlich verwundeter Gegner wird mit schmerzverzerrter Visage sterben, verletzte Figuren torkeln unbeholfen durch die Gegend.

6 Schadensmodell
Beinahe jedes Objekt im Spiel lässt sich in mehreren Stufen beschädigen und/oder zerstören. Kugeln, die beispielsweise auf Holz treffen, hinterlassen Einschusslöcher und reißen Stücke des Objekts mit sich, die dann in einer Trümmerwolke zu Boden regnen.

über die Bewegung des Helden haben, können Sie auch defensive Aktionen wie einen schnellen Sprung hinter eine sichere Deckung mit einem Reaktionsbonus einleiten, bevor Ihr Astralkörper von feindlichen Geschossen durchlöchert werden kann.

Gerade in der verlangsamten Darstellung kommt das ausgeklügelte Partikelsystem der **Max Payne**-Engine besonders gut zur Geltung. Vom Geschosshagel beschädigte oder zerstörte Gegenstände lösen sich spektakulär in ihre Bestandteile auf, so dass die meisten Schusswechsel von einem beeindruckenden Splitter- und Scherbenregen begleitet werden, der nicht nur **Matrix**-Fans in andächtiges Staunen versetzen dürfte. Einen weiteren Leckerbissen stellt die Bullet-Cam dar, die allerdings weniger der spielerischen Finesse als vielmehr dem optischen Erscheinungsbild zugute kommt. Hierbei lässt sich die Kamera auf umherfliegenden Projektilen fixieren, deren Weg Sie dann bis ins Ziel verfolgen können.


GAME OVER Zu lange in die Mündungen gegnerischer Waffen zu schauen, ist keine gute Idee.

HÜLSENFLUG Kleine Details, wie herumfliegende Patronenhülsen und leere Magazine vervollkommnen den einmaligen Look der Max-Payne-Welten.

Der Effekt erinnert an Münchhausens Ritt auf der Kanonenkugel und beeindruckte die versammelte Fachpresse bereits letztes Jahr auf der amerikanischen Spielemesse E3.

Damit die zünftigen Zerstörungsorgien stilvoll begangen werden können, ist ein umfangreiches Waffenarsenal natürlich Grundvoraussetzung. Im Fall von **Max Payne** werden sich die destruktiven Werkzeuge auf realistische und alltägliche Produkte der heutigen Rüstungsindustrie wie Pistolen, Schrotflinten, Maschinenpistolen oder Molotow-Cocktails beschränken. Futuristische Knarren vom Schlage einer Railgun werden nach dem aktuellen Stand der Dinge nicht zum Einsatz kommen.

Um einen möglichst filmreifen Look zu gewährleisten und dem Spieler die Identifikation mit dem Titelhelden zu erleichtern, verzichtet **Max Payne** auf die im Action-Genre üblichen HUD-Anzeigen zur Überwachung wichtiger Werte wie Gesundheit oder Munitionsvorrat. Wollen Sie sich über den Zustand Ihres Helden informieren, genügt ein Blick auf Max selber. Sobald der Kerl Schaden nimmt, wirkt sich das zusehends auf sein Erscheinungsbild aus. Leichte Verletzungen werden durch kleinere Blessuren und Blutspritzer am Heldenkörper dargestellt, während ein schwer angeschlagener Max seinen von tiefen Wunden gezeichneten Leib nur noch mühsam durch die Levels schleppt.

Max Payne soll sich aber nicht nur durch eine umfangreiche Story und die grandiose Präsentation auszeichnen. Als zusätzlichen Bonus werden die Entwickler drei Tools namens MaxEd, ParticleFX und ActorFX mitliefern, mit denen im simplen Drag&Drop-Verfahren in Windeseile eigene Levels, Partikeleffekte und Gegner kreiert werden können. Außerdem werden Sie in den selbst gebastelten Missionen auf ebenso einfache Weise eigene Ereignisketten einbinden können, und so anspruchsvolle Szenarios entwickeln, die dann per Internet der **Max Payne**-Gemeinde zur Verfügung gestellt werden. Diese mächtigen Tools werden Sie höchstwahrscheinlich auch zum Entwerfen von Mehrspieler-Levels und -Modifikationen einsetzen können. Genauere Informationen zu den geplanten Spielmodi und Besonderheiten der Multiplayer-Option liegen derzeit noch nicht vor.

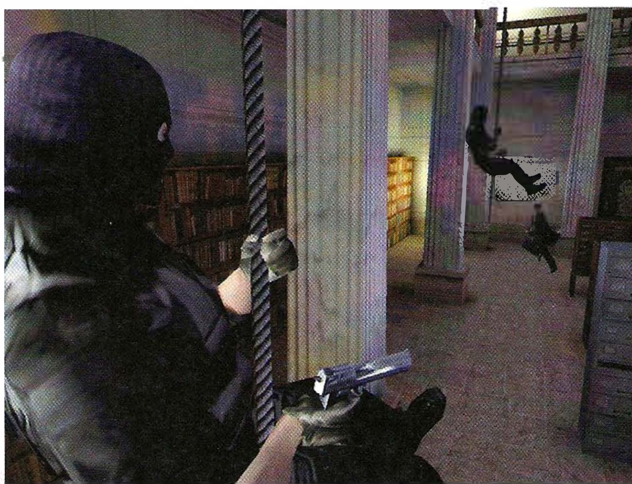


ERSTEINDRUCK

Die lange Wartezeit auf die mutmaßliche Action-Revolution scheint sich gelohnt zu haben. Die unglaubliche Detailfülle der düsteren Levels, die filmreife Story und der mitgelieferte Leveldesigner lassen auf das Action-Highlight 2001 hoffen. SASCHA GLISS

Entwickler .... Remedy Entertainment
Termin .... Oktober 2001

VON ALLEN GEJAGT Der zu Unrecht von der Polizei gesuchte Held muss sich des Öfteren mit Spezialeinheiten der örtlichen Ordnungshüter herumschlagen.

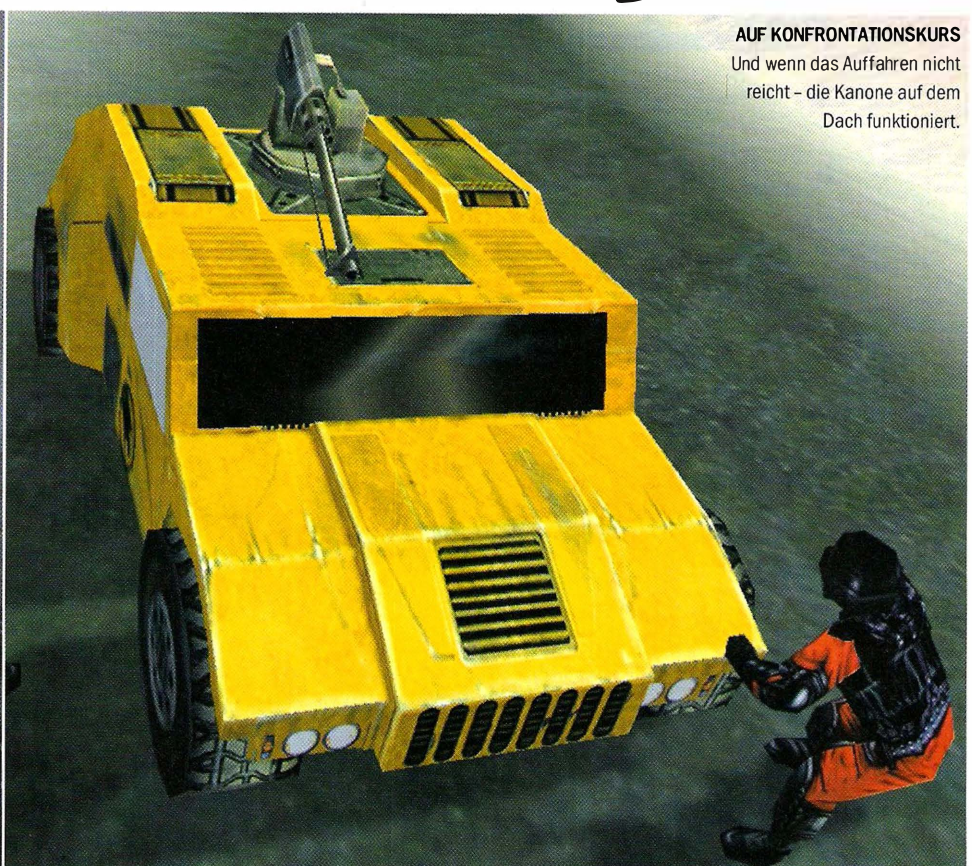


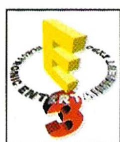


GESCHICHTENERZÄHLER Wichtige Ereignisse im Spiel, wie dieses von Bösewichtern gelegte Feuer, werden automatisch per Skript aktiviert.

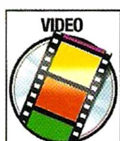
C&C: Renegade


WUNSCHTRAUM Auge in Auge mit den NOD-Vasallen – für C&C-Fans ein Grund zum Feiern.


AUF KONFRONTATIONSKURS Und wenn das Auffahren nicht reicht – die Kanone auf dem Dach funktioniert.







Renegade fegt die Strategie raus und macht C&C plastisch: Als Spezialkämpfer müssen Sie **Panzer und Sammler im Vollkontakt demolieren.**

Vor Solospielern breitet Westwood das ganze Spieluniversum aus: Der Konflikt zwischen GDI- und NOD-Militärs wird erbitterter, neue Anführer motivieren die Bruderschaft. Kane turnt auch noch herum. Sie – Codename „Havoc", gestählter Körper, rotes Stirnband – werden an die Brennpunkte geschickt. Render-Videos zwischen den Einsätzen erzählen eine Geschichte, die sich wieder um Verschwörung und eine Geheimwaffe dreht. Gesteuert wird aus der Ego-Perspektive. Von bewachten Computerterminals laden Sie Infos herunter, ein Frachtschiff entern Sie, um Geiseln zu befreien, und SAM-Raketenrampen deaktivieren Sie im Herzen einer feindlichen Basis. Wenn Sie die Missionen brachial im Vorwärtsgang erledigen möchten, wird es schwierig und laut – funktionieren kann es. Gentlemen nehmen Schleichpfade und setzen Ionenkanonen, Flammenwerfer, Scharfschützengewehre oder Pumpguns dosiert ein. Viele Fahrzeuge aus der Mutterserie rasen auch durch den Ableger, steuerbar sind Panzer und Buggys.

Mehrspielersitzungen dürften das Rückgrat von **Renegade** werden: Im C&C-Modus beginnen zwei Parteien in fertigen Basen, deren Ressourcenkreislauf selbstständig funktioniert. Ziel ist erst die Zerstörung der gegnerischen Herstellungsstätten, dann die Vernichtung des Lagers. Blöd, dass jeder Vorstoß Löcher in der eigenen Verteidigung bedeutet. Anlagen und Vehikel können repariert werden, solange der Schaden nicht total ist.


BRENNENDES VERLANGEN Tiberium ist ebenso wertvoll wie gefährlich.


ERSTEINDRUCK

Eine ordentliche Actionbühne, auf der sich C&C-Spieler sofort, Quaker langsamer zuhause fühlen werden. Hoffentlich kriegt Westwood das Grafikruckeln noch raus. DANIEL KREISS

Entwickler .... Westwood
Termin .... Herbst 2001

Medal of Honor: Al







Den Anstoß gab Steven Spielberg, ein Ex-Marine berät, Quake 3 stellt die Technik: Kann ein Shooter Krieg erfahrbar machen?

Alliierte Landungsboote rutschen schmirgelnd auf den Strand. Es sind Tausende. Als die Larampen herunterklappen, schwappt eine Flut von Soldaten abwärts. Angst und Anspannung verzerren ihre Gesichter, sie schreien. Oben am Hang warten die Nazis in Bunkern. Dann, mit dem Kreuzfeuer, fängt das Sterben an: Engländer, Amerikaner und Kanadier kauern sich verzweifelt in Bodenwellen, verstecken sich zwischen Stacheldrahtrollen und Stahlhindernissen. Jene, die mutig vorausrennen, fallen zuerst.

So begann im Zweiten Weltkrieg die Invasion in der Normandie, die am Ende die Niederlage Hitlers bedeutete, so beginnt der Hollywood-Film **Der Soldat James Ryan.** Und so beginnt eine von 20 historischen Missionen im ehrgeizigen Ego-Shooter **Medal of Honor: Allied Assault**, dessen heikler Zweck scharf umrissen ist: den Schrecken von damals aufleben lassen. Parallelen zum Kinostreifen sind kein Zufall. Dreamworks Interactive ist eine Tochter des Produktionsstudios, an dem Steven Spielberg Anteile hält, und hat solche Actiontitel schon für Konsolen entwickelt. Jetzt wird die technische Kraft des PCs für noch mehr Realitätsnähe genutzt.

Zweifellos akkurat ist die Nachbildung der Kulissen geglückt. Leichte Modifizierungen an der lizenzierten **Quake 3**-Engine ermög-




TÜRSTEHER „Ich stehe auf der Gästeliste" zieht auf Spionagetour selten.


SÄUBERUNG Für die deutsche Version werden die Hakenkreuze von allen Flaggen und Uniformen geputzt.

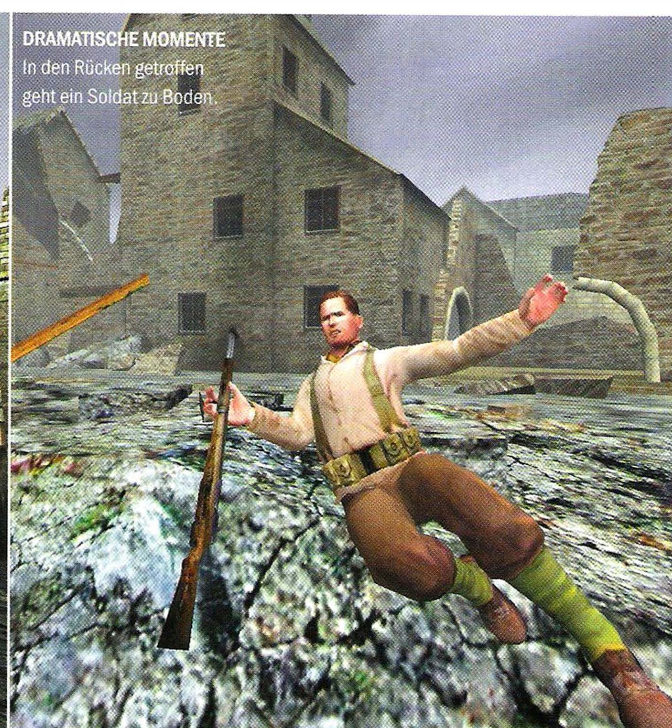

SCHEIDEPUNKT Ob Sie eine Brücke halten oder verlieren, kann den Krieg entscheiden.

lichen atemberaubende Anblicke. Stellen Sie sich vor, wie Sie durch den ersten französischen Vorort schleichen: Das Tageslicht taucht die Häuser je nach Uhrzeit in knallige, trügerisch-romantische oder düstere Farben. Ruinen, vollkommen asymmetrische Gebilde, sind teilweise begehbar. Brüchige Wände fallen Staub aufwirbelnd in sich zusammen. Durch aufgerissene Spalten in Parkettböden dringt Licht, sogar hindurchschauen kann man. Dann stehen da sparsam verteilt Bäume, die bis zu den Zweigen dreidimensional modelliert sind. Aus jedem Winkel sieht man einen anderen Teil der Krone, durch die ebenfalls Sonnenstrahlen brechen. In deutschen Siedlungen geht das Staunen weiter: Die Fassaden sind unheimlich, mit Parolen und Hakenkreuzen bemalt (aus der Version hierzulande soll sämtliche Nazi-Symbolik getilgt werden). Backsteinmauern wirken fleckig, gestrichene Wände steril-sauber. Fahnen und Wimpel der Nazis glotzen einen unappetitlich-würdevoll an, in den Kasernen hängen SS-Poster mit lesbaren Texten, auf sauber gefalteten Uniformen sind die Orden erkennbar.

Daran, dass das Ganze und die Kleinigkeiten echt wirken, arbeitet Captain Dale Dye, ein Vietnamveteran, der seit Jahren jede Kriegsproduktion aus Hollywood als militärischer Tippgeber begleitet. Sein Einfluss erstreckt sich vom Design und der Animation der Spielsoldaten über das Aussehen der Dekorationen bis – und da wird es richtig wichtig – zum Entwurf der Einsätze und der taktischen Lösungen darin. Auch die Intelligenz der Computergegner ändern die Designer nach seinen Erzählungen – für Menschen ohne Kampferfahrung soll das Verhalten der Nazis unkalkulierbar bleiben.

Als Hauptfigur wurde Lt. Mike Powell erfunden, ein cleverer Ran-





DRAMATISCHE MOMENTE In den Rücken getroffen geht ein Soldat zu Boden.

RAUBVÖGEL Wenn Flugzeuge heranschießen, hilft nur der Sprung in Deckung.

ger und Technikexperte. In dessen Haut werden Sie Aufträge erfüllen, die grundsätzlich dreistufig ablaufen: Zielpunkt erreichen, Aktion ausführen, fliehen. An Orten in Nordafrika, Norwegen, Frankreich und in Deutschland heißt das zum Beispiel: V2-Raketenrampen heimlich unbrauchbar machen, mit Widerstandskämpfern kollaborieren, U-Boote sabotieren, geheime Dokumente stehlen oder Schlüsselfiguren töten. Immer spielen die Missionen vor historisch recherchiertem Hintergrund. Wie die Verteidigung einer der letzten intakten Brücken über den Rhein – die müssen Sie so lange halten, bis Ihre Panzer die deutsche Seite erreicht haben. Eine für Ego-Shooter ungewöhnliche Seite gewinnt **Medal of Honor** dadurch, dass Sie meistens als Zugführer agieren – machen Sie einen Fehler, riskieren Sie nicht nur Ihr eigenes Leben, sondern auch das Ihrer Männer. Umso wichtiger wird an der Front die Umsicht. In die Knie gehen, hinter jeder Ecke erst einmal in Deckung bleiben, die Lage ständig neu sondieren und Feinde geräuschlos aus dem Verkehr ziehen, ist die Erfolgsformel. Weil manchmal der Aufenthalt hinter den feindlichen Linien unvermeidbar ist, können Sie auch fremde Kleidung anziehen. Ungestüme **Quake 3**-Spieler werden sich umstellen und zügeln müssen. Oder aufgeben, denn hier leben wilde Schützen nur kurz.

Trotzdem kracht es oft genug richtig – und nicht allein, weil für die 3D-Soundaufnahmen ein ungeheurer Aufwand mit echten Waffen betrieben wurde: Wenn Sie einen Sherman-Panzer steuern, stationäre Geschütze abfeuern oder Unterstützung aus der Luft anfordern, brennt die Luft. Auch Maschinengewehre, Granaten, Flammenwerfer und Haftminen (zum Anbringen an knapp 20 gegnerischen Fahrzeugen wie riesigen Königstigern, Jeeps oder Motorrädern) wirken alles andere als subtil. Die Deutschen lassen einen, besonders bei Stuka-Luftangriffen, um Kopf und Kragen zittern.

Leider konnten die Entwickler weder bewegte Figuren noch fahrende Vehikel in den fertigen Levels zeigen. Einige starre Modelle und Animationsproben ohne Kulisse bekamen wir jedoch zu sehen – unser Eindruck: technisch hervorragend. Am Ende sollen 22 Soldaten wie Scharfschützen der Wehrmacht, Grenadiere, Patrouillen der Hundestaffel und Gestapo-Offiziere in steifen Ledermänteln zahlreiche Gesichtsausdrücke und fließende Bewegungen beim Gehen, Rennen, Zielen und Zurückweichen beherrschen.

Für Mehrspieler werden verschiedene Einzel- und Gruppenmodi zusammengebaut. Über Varianten der Capture-the-Flag-Idee wird genauso nachgedacht wie über extra Missionen fürs Netzwerk.



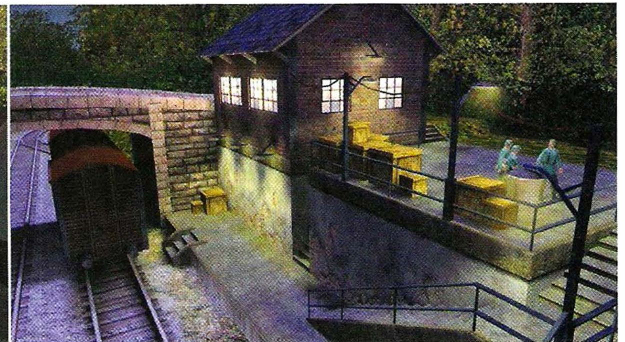
ERSTEINDRUCK

*Mit der Thematik habe ich meine Schwierigkeiten. Technisch lässt sich **Medal of Honor** nicht angreifen: Grafik und Sound nehmen einen gefangen. Spielbares existiert noch nicht, die Ideen klingen durchdacht.* DANIEL CH. KREISS

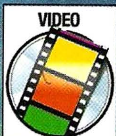
Entwickler .... Dreamworks Interactive
Termin .... Herbst 2001

SICHTWEISEN Mit dem Verschwinden des Tageslichts erkaltet die Stimmung. Weniger gefährlich ist der Mittag deswegen nicht.









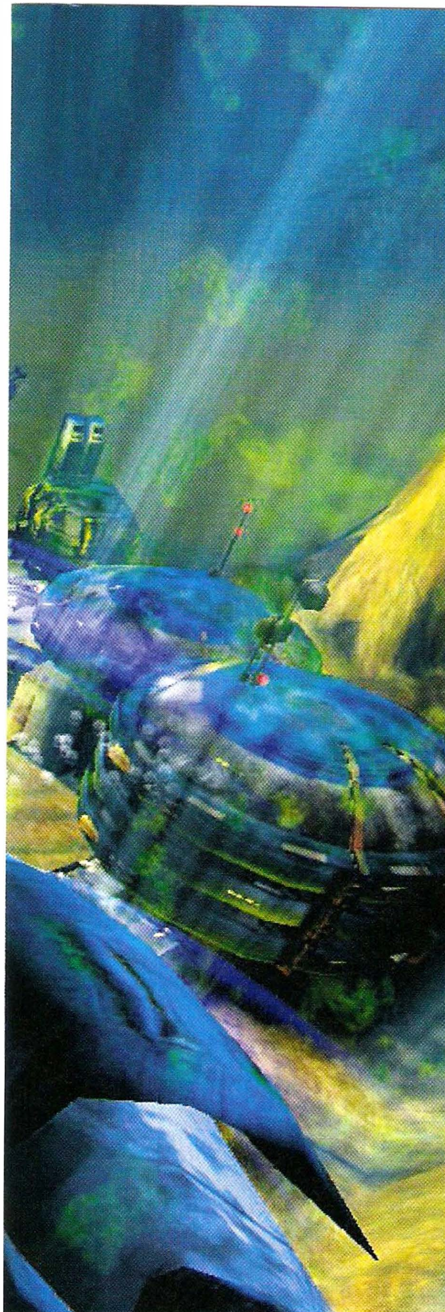
Aquanox

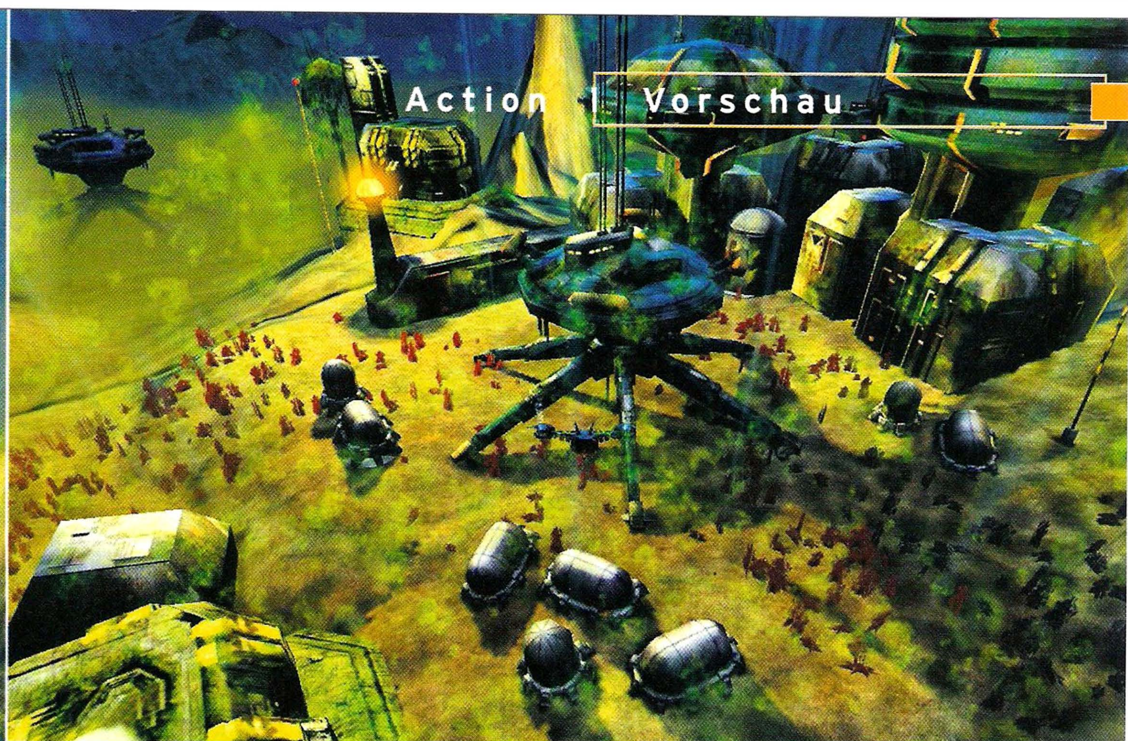
Die Grafik fasziniert - doch wie sieht es mit der Spielbarkeit aus? **Die Programmierer gewährten PC Games Einblick in die spannenden Missionen** des Unterwasser-Actionhits.

Zwanzigtausend Meilen unter dem Meer mussten wir glücklicherweise nicht zurücklegen, um einen Blick auf das viel versprechende U-Boot-Spektakel **Aquanox** zu werfen. Eine kurze Bahnfahrt nach Mannheim genügte, wo die Entwickler von Massive Development derzeit dem potenziellen Actionhit den letzten Schliff verpassen.

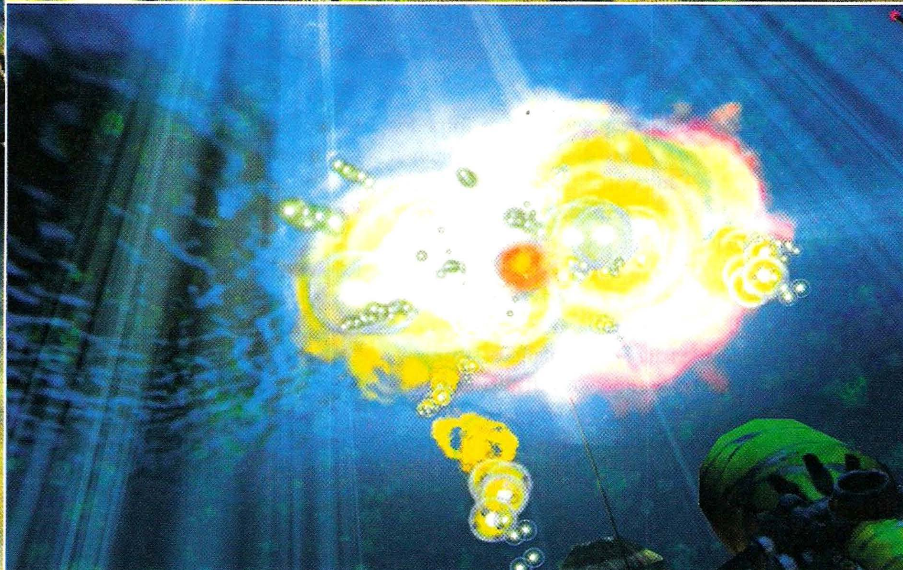
Aquanox versetzt Sie, wie schon der Vorgänger **Schleichfahrt**, ins ferne 27. Jahrhundert. Der Planet, der einst als der Blaue bekannt war, macht dann seinem Namen wirklich alle Ehre: Die wenigen Landstriche, die nicht der hungrige Ozean verschlungen hat, sind unbewohnbar verstrahlt. Die kümmerlichen Reste der Menschheit ziehen sich in die Tiefen des Meeres zurück, wo das Morden und Kriegführen munter weitergeht. War ja auch nicht anders zu erwarten. Sie schlüpfen in die Rolle des zwielichtigen Söldners Emerald „Dead Eye" Flint, der nach seinen **Schleichfahrt**-Abenteuern wieder ganz von vorne anfangen muss: Ein klappriges Unterseeboot und etwas Bargeld sind alles, was ihm vom Ruhm und Reichtum aus **Schleichfahrt**-Tagen geblieben ist. Da können Sie froh sein, wenn Sie für eine Hand voll Dollar die Eskorte eines U-Frachtschiffs übernehmen dürfen. Also dichten Sie die lecken Stellen notdürftig mit Tesafilm ab und machen sich auf zur ersten von insgesamt 50 Haupt- und Nebenmissionen.

Ein Blick aus dem Bullauge enthüllt eine wahrhaft atemberaubende Unterwasserlandschaft: Lichtstrahlen brechen sich an der Oberfläche und erleuchten prachtvolle Algen,





TROCKENER PLATZ In den Basen können Sie sich von den Strapazen der Kämpfe erholen, neue Waffen kaufen und ein Schwätzchen mit Kollegen halten.



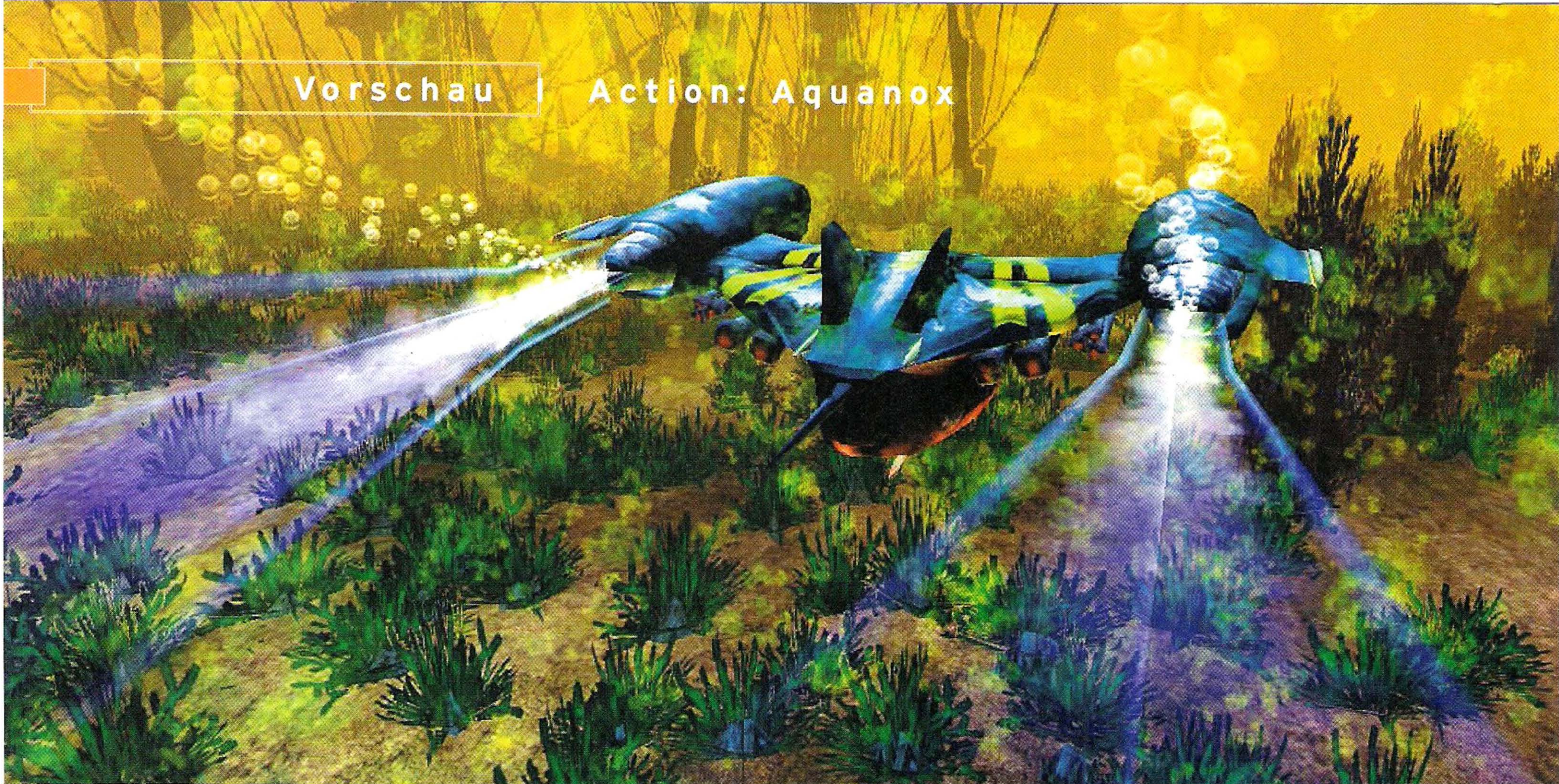
SAG LAUT SERVUS Gegnerische Schiffe verglühen in äußerst farbenprächtigen Explosionen.

die sich in düsteren Tiefseegräben in der Strömung wiegen. Während Sie dem beruhigenden Brummen der Schiffsschrauben lauschen und sehnsüchtig den aufsteigenden Luftblasen nachblicken, führt Sie das Glimmen einer Leuchtsäule durch das Zwielicht zu den rostigen Kuppeln einer Untersee-Metropole. Ihre Scheinwerfer tasten über die rostige Haut der gigantischen Kugelbauten, die aus dem wogenden Seegras emporragen. Zentimeterdicke Druckfenster reflektieren das Licht.

All die Grafikschmankerl aufzuzählen, welche die opulente Optik ermöglichen, würde wohl ein mittleres Nachschlagewerk zum Thema DirectX 8 füllen. Mag es genügen zu sagen, dass **Aquanox** dank Massives Zusammenarbeit mit Nvidia eines der ersten Spiele sein wird, die Microsofts Schnittstelle voll unterstützen – und das Ergebnis ist mehr als beeindruckend. Die Programmierer brennen ein Effektfeuerwerk ab, das seinesgleichen sucht. Dabei ist eine GeForce-Karte absolut kein Muss, wie uns Massive-Direktor Alexander Jorias versichert: „Auf einem Pentium III 500 mit TNT 2 ist es durchaus spielbar, wenn man Auflösung und Details etwas herunterfährt. Entscheidend ist die Füllrate: Auch eine Voodoo5 bringt die Leistung."

Wie sich **Aquanox** spielt, davon konnte sich PC Games nun erstmals direkt vor Ort einen Eindruck verschaffen. Die Tauchfahrt beginnt ungewohnt: Statt mit Joystick und Schubkontrolle durchpflügt Ihr Kampf-U-Boot – wie von Ego-Shootern gewohnt – mit Maus und WASD-Tasten die Weiten des Ozeans. In der Tat erinnert die Steuerung eher an 3D-Actionspiele vom Schlage eines **Unreal Tournament** als an **Wing Commander** & Co, auch wenn die Trägheit unter Wasser ein ganz neues Spielgefühl aufkommen lässt. Komplexe „Flugmanöver" wie Loopings oder Rollen sind nicht drin, stattdessen ist exzessives Strafing angesagt. „Die Spieler sollen von der ersten bis zur letzten Minute Action pur erfahren, keine Handbücher lesen!" kommentiert Alexander die Kontrollen. Erfahrene Shooterspieler haben das Tauchboot in der Tat sofort im Griff und manövrieren es souverän auf den Frachter zu, den „Dead Eye" Flint begleiten soll. Nach ein paar hundert Metern versperren Felsbrocken und alte Abfälle die Route. „Flint, ein Job für dich!" dröhnt es blechern aus dem Lautsprecher. Sie linsen durchs Fadenkreuz, schalten auf Dauerfeuer und verarbeiten den Unterwasserschrott mit ein paar gut gezielten Salven zu Bröseln. Keine Herausforderung für einen Veteranen wie Flint. Die folgt auf dem Fuße. Ein Funkspruch schreckt Sie auf: „Piraten im Anmarsch! Flint, wir brauchen dich hier." Während sich Ihre Maschine noch abmüht, volle Kraft voraus zu liefern, kündet ein dunkler Schatten auch schon von der Ankunft des Seeräuberbootes. Glücklicherweise ist ein Geschützturm der Kolonie in

Der mächtige Leveleditor ermöglicht den Programmierern, die Missionen mit vielen überraschenden Wendungen auszustatten.



WASSERGÄRTEN
Am Meeresgrund wiegt sich Seegras in der Strömung, Algen und Korallen ranken an Hängen. Für den verschwommenen Hintergrund ist nicht das typische „Ausblenden" von Details verantwortlich, sondern „echter" Nebel.

der Nähe, der dem Eindringling eine Ladung Torpedos entgegenspuckt. Sie brauchen dem angeschlagenen Gegner nur noch den Fangschuss zu verpassen. Doch leider haben Sie wieder keine Zeit, zu verschnaufen. Denn schon trudelt die nächste Meldung ein: „Flint, der Frachter steckt im Müllfeld fest, beeil dich!" Jetzt müssen Sie Gas geben. Wenn Sie zu spät kommen, rammt das Transportschiff einen Felsen und die Mission ist gescheitert. Endlich ist auch der letzte Abfallbrocken in seine Einzelteile zerlegt und Sie können sich auf den Heimweg machen. Alle Missionen sind streng geskriptet, das soll pausenlose Action garantieren. „Einfach nur ballern, ist aber selten", erklärt Alexander. Mal müssen Sie eine Horde von Gegnern auf sich ziehen, damit Ihr Wingman unbehelligt ein gegnerisches Schlachtschiff ausspionieren kann. Ein andermal gilt es, ungesehen an Patrouillen vorbeizukommen, um eine Bombe ins Ziel zu bringen. Dann wieder spielen Sie Bewacher für einen Konvoi oder blasen zum Großangriff auf einen Geleitzug. Im Verlauf der Einsätze arbeiten Sie sich von Ihrem klapprigen Anfängerboot bis zur schnittigen Kampfmaschine vor. Insgesamt stehen neun Schiffe auf dem Plan. Abschüsse bringen Kohle, die Sie in neue Waffen und Abwehrsysteme investieren dürfen. Eine der coolsten Wummen ist eine Art Scharfschützengewehr, mit dem Sie gegnerische Piloten einfach aus dem Cockpit snipern können. Zusammengehalten werden die Missionen von einer mysteriösen Hintergrundgeschichte, die ihren Anfang nimmt, als die Unterwasserfraktionen plötzlich ein altes Waffensystem mit dem Codenamen „Brainfire" aufspüren, das die Machtverhältnisse dramatisch beeinflussen könnte. Im Verlauf der Kampagne bekommen Sie es nicht nur mit Piraten und Söldnern zu tun, sondern auch mit der geheimnisvollen Rasse der „Alten Götter", gigantischen Ungeheuern, die aus dem Inneren der Erde emporsteigen.



ERSTEINDRUCK

Die Grafik ist schon jetzt über jeden Zweifel erhaben. Wenn die Missionen auch nur so gut wie in ***Schleichfahrt*** *werden, dann erwartet uns ein Kracher. Was ich bei Massive gesehen habe, verspricht aber, den Vorgänger bei weitem zu übertreffen!* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Massive Development
Termin................................. Oktober 2001



LICHT INS DUNKEL
In den Untiefen ist Licht Mangelware – da freut man sich über eine starke Scheinwerferbatterie.

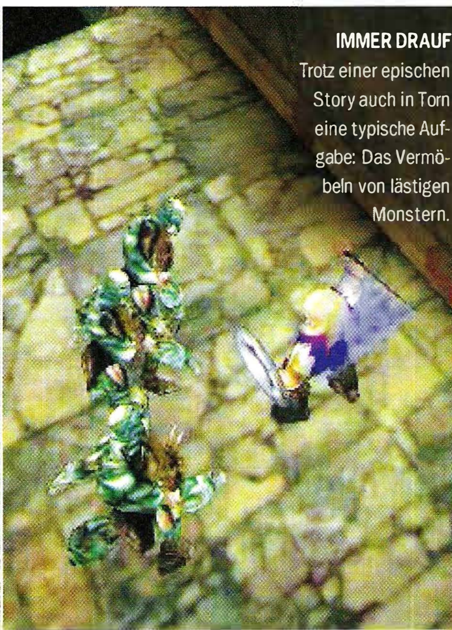
Torn

Wenn die Macher von **Planescape Torment, Fallout** und **Icewind Dale** ein neues Projekt in Angriff nehmen, werden Rollenspiel-Fans hellhörig. Zu Recht, denn bereits die ersten Informationen und das Konzept zu **Torn** klingen viel versprechend: Ihr Hauptcharakter ist mit einem geheimnisvollen Fluch belegt, der ihn zum wandelnden Unglücksboten macht. Egal, an welchem Ort Sie bleiben, egal, wer Ihre Begleiter sind: Ihre negative Aura überträgt sich auf das Umfeld. Ihre Aufgabe wird sein, alles zu versuchen, um diesen Zustand aufzuheben. Also bereisen Sie die Fantasy-Welt von **Torn**, bewältigen zahlreiche Haupt- und Nebenaufgaben und sammeln Ausrüstungsgegenstände und Erfahrung für den Levelaufstieg. Als Regelwerk dient eine modifizierte Version des S.P.E.C.I.A.L.-Systems, das sich bereits in den beiden **Fallout**-Rollenspielen bewährt hat. Die Fähigkeiten der Charaktere werden dabei durch sieben Grundattribute (etwa Stärke, Charisma, Glück) bestimmt. Als eines der ersten Spiele verwendet **Torn** die nagelneue Lithtech-3.0-Engine, die typische Schauplätze wie Höhlen, Wälder und Burgen dreidimensional in Szene setzt. Typisch auch die sechs Rassen des Reiches, wo sich beispielsweise Zwerge, Elfen, Menschen, Halblinge und Oger tummeln.

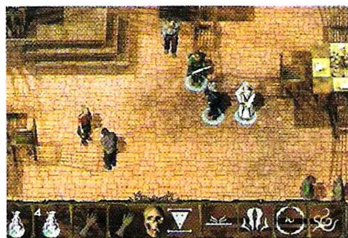
Entwickler .... Black Isle
Termin .... November 2001



NAGELNEU Dank der Lithtech-Engine verabschieden sich die Entwickler von Black Isle von der Iso-Perspektive und setzen auf 3D.



IMMER DRAUF Trotz einer epischen Story auch in Torn eine typische Aufgabe: Das Vermöbeln von lästigen Monstern.



Gorasul

Kaum den Vertrieb gesichert, schon präsentiert Jowood eine fast fertige Version der deutschen Rollenspielhoffnung **Gorasul: Vermächtnis des Drachen**. Im Juni soll das Abenteuer um Roszondas nach etlichen Verschiebungen dann endgültig den Weg in die Händler-Regale antreten.

Silverstyle | Juni 2001



Dragon Riders of Pern

Ubi Soft lässt die Drachen steigen und Sie dürfen im gleichnamigen Rollenspiel sogar darauf reiten. Die Story ist aufgrund der Romanvorlage erwartungsgemäß spannend, allerdings sollten die Entwickler die Steuerung überarbeiten, die in der Preview-Version noch nicht überzeugte.

Ubi Studios UK | Mai 2001



Schizm

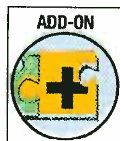
Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Testversion des Adventures **Schizm**. Ihre Aufgabe: die Suche nach einer Kolonie, die von einem Planeten verschwunden ist. Aufgrund der gewaltigen Datenmenge erscheint der Titel auf DVD, eine abgespeckte CD-ROM-Version ist ebenfalls geplant.

LKAvalon | Mai 2001

COUNTDOWN

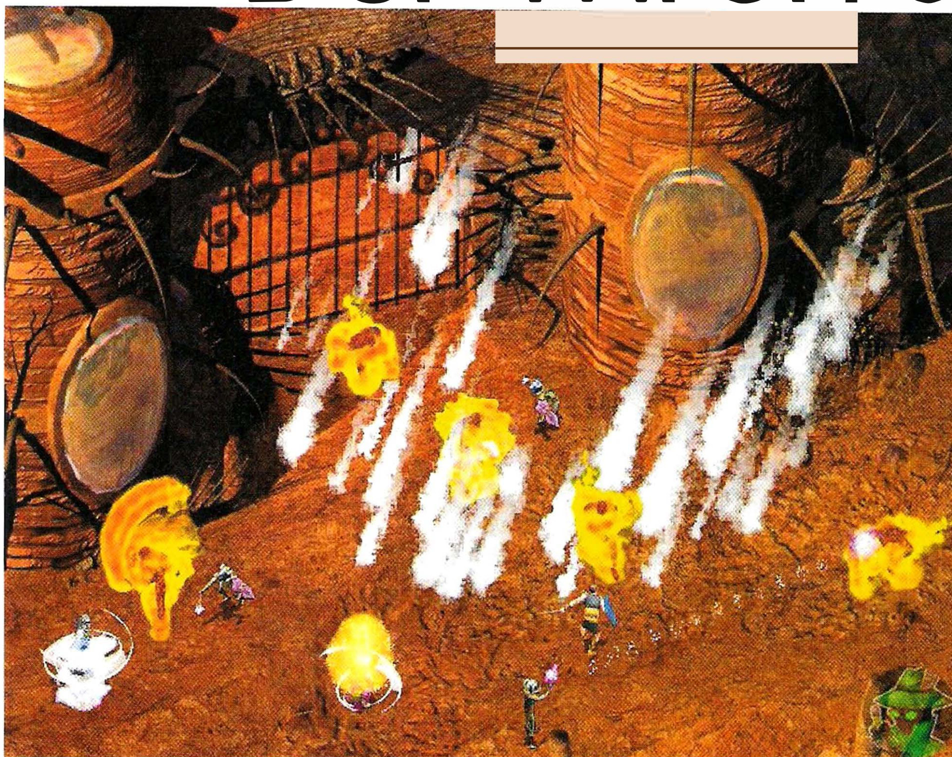
Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Diablo 2 – Expansion Set** Action-Rollenspiel | Juni 2001
2. **Dungeon Siege** Action-Rollenspiel | November 2001
3. **Baldur's Gate 2 – Add-on** Rollenspiel | Juli 2001
4. **Neverwinter Nights** Rollenspiel | September 2001
5. **Runaway** Adventure | Mai 2001
6. **Anachronox** Rollenspiel | Juli 2001
7. **Myst 3: Exile** Adventure | Mai 2001
8. **Elder Scrolls 3: Morrowind** Rollenspiel | Noch nicht bekannt
9. **Neocron** Online-Rollenspiel | Dez. 2001
10. **Freedom Force** Action-Rollenspiel | Dez. 2001

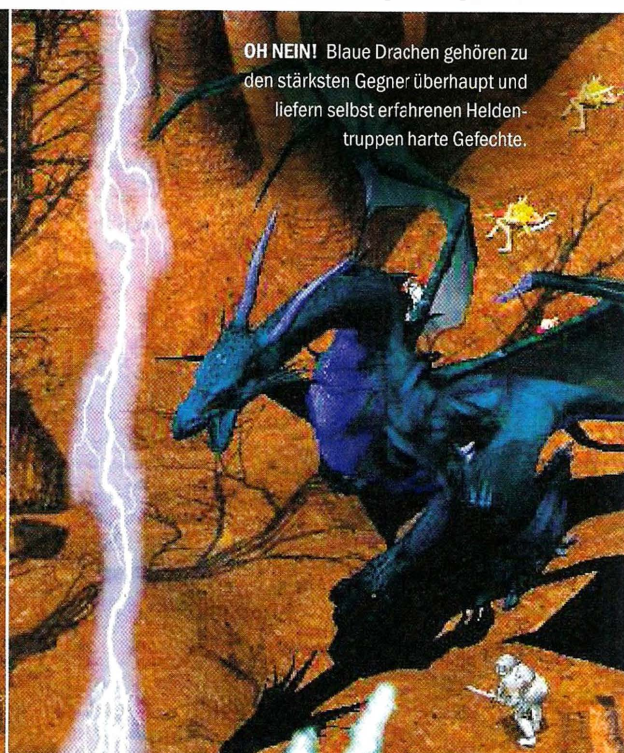




Baldur's Gate 2: Der Thron des Bhaal

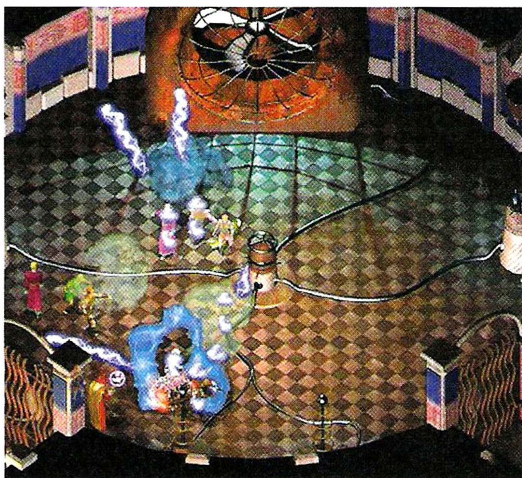


HOKUSPOKUS
Ihre hochrangigen Magier zaubern immer wieder schöne Spezialeffekte auf den Monitor.



OH NEIN! Blaue Drachen gehören zu den stärksten Gegner überhaupt und liefern selbst erfahrenen Heldentruppen harte Gefechte.

Frei nach dem Motto **„Es kann nur einen geben!"** kommt es in Thron des Bhaal zur ultimativen Schlacht um das göttliche Erbe.



VERLAUFEN?
Wie im Original erforschen Sie merkwürdige Schauplätze voller Monster und Schätze.

Obwohl eine Trilogie geplant war, wird das Add-on **Thron des Bhaal** den Abschluss der Geschichte um das Schicksal des Gotteskindes bilden. Nachdem Sie den Schurken Irenicus besiegt haben, geht die Story im Land Tethyr südlich von Amn weiter, wo Sie in 40 bis 50 Spielstunden endgültig das Rätsel Ihrer Herkunft lösen. Entweder starten Sie alleine, importieren Ihre Party inklusive aller Ausrüstungsgegenstände (cool: etwaige Romanzen aus dem Hauptspiel entwickeln sich weiter) oder stellen eine Gruppe mit Ihren Lieblingscharakteren zusammen. Neben Minsc, Jaheira, Jan Jansen und Co. werden Sie im Laufe des Spiels auf weitere interessante Nebenfiguren treffen. Alle Charaktere können bis auf Stufe 40 (je nach Klasse) aufsteigen und erhalten diverse Spezialfähigkeiten. Diebe legen tödliche Fallen, Krieger erhalten Spezialmanöver und Magiekundige dürfen auf Sprüche zugreifen, die apokalyptische Ausmaße annehmen. Ein Kleriker verfügt beispielsweise über den „Sturm der Rache", der alle Gegner in der Nähe gleichzeitig mit Blitzen, Säureregen und Erdbeben schadet. Dass Sie es dann nicht gerade mit Kobolden zu tun haben, liegt nahe: Neben Bhaal-Kindern bekommen Sie es unter anderem mit magischen Golems, diversen Drachenarten, Elementarwesen und den gefürchteten Abishai zu tun. Zudem versprechen die Designer neue Waffen, Artefakte und Rüstungen sowie die Möglichkeit zum Aufrüsten diverser magischer Gegenstände aus dem Original.



ERSTEINDRUCK

*Schönes Ding! Klingt, als ob die **Baldur's Gate**-Saga einen würdigen Abschluss findet. Ich freu mich jedenfalls schon auf ein Wiedersehen mit meinen Lieblingscharakteren Minsc und seinem Hamster Boo.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Black Isle
Termin .... Juli 2001

Divine Divinity

Um Schlachten webt Larian ein schauriges Märchen. **Das Beste aus den zweiten Teilen von Diablo und Baldur's Gate mischt sich.**

Lange hatte Larian am Rollenspiel **Lady, Mage & Knight**, kurz: **LMK**, gearbeitet. Dann kam es mit Partner Attic (**Das Schwarze Auge 1** bis 3) zum Streit, Geld war der Anlass. Heute ist **LMK** tot. Berichte, **Divine Divinity** sei eine Weiterführung unter anderem Namen, sind falsch. Kein Stück Handlung, keine Animation, kein Rätsel wurde ins neue Projekt geschoben. Die Rechte an dem Material gehören Attic und da liegen sie begraben.

Den Designern sind Schulden, Erfahrungen und Trotz geblieben. In



KANN ICH DEN STREICHELN? Die Drachenflügel wirken in Bewegung weich und biegsam. Kraulen darf nur der Reiter.



STERNTALER Ihre Verwicklung in den ewigen Krieg der Menschen gegen die Orks ist ein Höhepunkt der Story. Zu sehen: Ihre Feinde beschwören einen Feuerregen, der kurz darauf niederkracht.

Divine Divinity wollen sie „erst recht" leicht steuerbare Action, gute Dramaturgie, viele Abenteuer, Unmengen an Gegenständen und Freiheit beim Charakterformen so geschickt verknoten, dass es zwischen die großen Zwei des Genres stoßen kann: **Diablo 2** und **Baldur's Gate 2**.

In den ersten Bildern hoppeln Hasen durch den Wald und Schmetterlinge trainieren Paarflug. Doch die Story dreht sich um einen dunklen Kult, der mit Dämonen paktiert. Deshalb lecken bald Flammen an den Bäumen und Leichen säumen die Wege. Sie sind der Auserwählte, der die Harmonie wiederherstellen soll. Nur phasenweise stellen sich Ihnen PC-gelenkte Helfer zur Seite. In der Höllenshow treten unter anderem Drachen, Orks, Geister, Vampire und Zombies auf. Rund 150 Arten zählt das Ensemble, das sich nur widerwillig zurück in seine Löcher drängen lässt. Skelette locken einen in Räume, blockieren die Türen und hauen dann drauf; Goblins schmeißen clever aus allen Richtungen Bomben; Hexen schicken Trampelriesen vor und zischeln aus sicherer Entfernung Flüche. Über Bergkämme, durch Wüsten, Städte, Wälder, Sümpfe und Minen gelangen Sie schlussendlich, längst ein Halbgott geworden, für den Showdown in die Unterwelt.

Wie stark sich **Divine Divinity** zu Action- oder Traditionsrollenspiel hinneigt, werden Sie für sich bestimmen können. Erstens fehlt der Klassenzwang. Zwar existieren getrennte Talentpools für Krieger, Magier und Überlebenskünstler – aber Sie werden sich immer schamlos aus allen dreien bedienen dürfen. Für eine gerade Schneise zum Ende reicht es, die Kampf- oder Zauberwerte nach oben zu drücken. Wer es vielseitiger mag – geheime Areale entdecken, Rätsel lösen, in Gesprächen tricksen – der trainiert breiter gefächert: Alchemie, Fallenbau, Giftkunde oder Schlösser knacken sind Beispiele.

Zweitens werden Probleme stets auf mehrere Weisen lösbar sein. Exempel: In einem Schlosskerker sitzt ein Kontaktmann. Die Garde hält grimmig Ausschau. Offensichtlich können Sie probieren, sich durchzuschlagen. Denkbar wäre auch, ins Innere zu schleichen, wenn die Wächter abgelenkt sind. Oder Sie schließen sich einer Diebesgilde an, von deren Lager geheime Gänge zu den Katakomben führen. Oder Sie verpetzen die Räuber, begleiten die Polizei scheinheilig bei der Razzia und biegen kichernd in den richtigen Tunnel ab.

In Ihren Entscheidungen sind Sie frei, folgenlos bleiben die Taten nicht. Wenn Sie vor den Augen eines Bauern dessen Schwein schlachten, wird er sie verachten. Beim Händler wird er über Sie lästern, dann kosten die Brötchen gleich doppelt so viel. Vergebung gibt's, wie im Eheleben, nur gegen Gefallen oder Geschenke. 220 Personen tauchen in **Divine Divinity** auf, viele davon in ungewöhnliche Anekdoten verstrickt. Einmal wird Sie ein Zwerg bitten, bestimmte Kräuter zu besorgen. Später stellt sich heraus: Das waren Drogen, Sie haben den Dealer hintergangen und beziehen Schläge; den Junkie erwischt es schlimmer.



ERSTEINDRUCK

*Schwerter schlagen wie Herzen beim Infarkt, Zauber brennen ab wie Knallfrösche – dennoch bleibt **Divine Divinity** ein schön altmodisches Rollenspiel. Gegen **Dungeon Siege** verliert die Grafik leider.* DANIEL CH. KREISS

Entwickler .... Larian Studios
Termin .... September 2001



FISHER ISLAND, ICH KOMME! Nach Leerung einer Schatzkammer der Zwerge öffnen sich neue Perspektiven für die Urlaubsplanung.



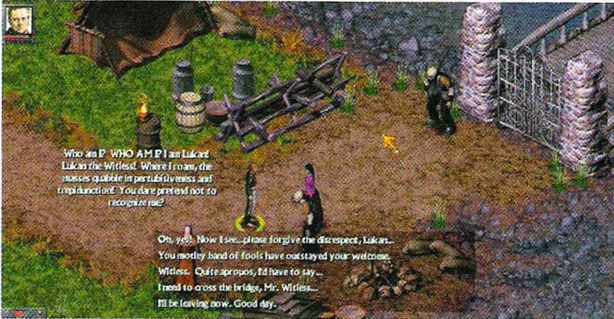
FRAGE DER ATTITÜDE Wie Sie auf andere Figuren wirken, ist wichtig. Verärgerte Händler verlangen höhere Preise. Üble Nachrede droht Ihnen außerdem.



Arcanum



ÜBERSICHTLICH Beim Betreten der Gebäude wird das Dach ausgeblendet, für größere Bauten ein komplett neues Szenario geladen.



DIALOG-LASTIG Per Multiple-Choice wählen Sie aus einer Reihe mehr oder weniger freundlicher Antworten aus.



ABGESTÜRZT Sie sind der einzige Überlebende des abgestürzten Zeppelins und müssen dem Geheimnis eines Rings auf die Spur kommen.

Tim Cain hat mit Fallout den Beweis erbracht: **Rollenspiele müssen nicht auf Fantasy pur getrimmt sein.** Sein Arcanum schlägt in dieselbe Kerbe.



STRATEGISCH Kämpfe sind unspektakulär, aber taktisch: Das Einsetzen Ihrer Aktionspunkte will wohl überlegt sein.

Klingt abgedroschen, ist aber wundervoll umgesetzt: Sie sind „der Auserwählte", der nach seiner Vergangenheit fahndet, in einen Strudel von Intrigen gezogen wird und Stück für Stück Licht ins Storydunkel bringt. Die Welt von **Arcanum** erinnert ans 19. Jahrhundert und die Zeit der industriellen Revolution, vermischt mit einer Prise Fantasy-Kost. Elfen widmen sich ganz der Zauberei, Gnome vertrauen auf die Naturwissenschaft, Menschen sind ein Zwischending. Ebenso unverkennbar sind Parallelen zu **Fallout**: Bedienung und Kampfsystem scheinen direkt aus dem Endzeit-Rollenspiel zu stammen. Ihr Alter Ego ist Mann oder Frau, intelligent oder dämlich, stark oder schwach – und alles wirkt sich auf die Spielwelt aus. Charismatische Figuren überreden andere mit Leichtigkeit, gehen im Kampf dafür schnell unter, während beschränkte Muskelprotze besser hauen, in Gesprächen aber meist nur dumpfe Antworten geben dürfen. Gekämpft wird wahlweise in Echtzeit oder rundenbasiert, wobei der Computer zusätzliche Partymitglieder selbstständig steuert. Als Zauberkundiger wählen Sie aus 80 Sprüchen, heilen Freunde oder schießen Feuerbälle; als Wissenschaftler kreieren Sie Ihre eigenen technologischen Hilfsmittel wie Schusswaffen, Medikamente oder Sprengladungen. Die Vielfalt an Fähigkeiten, Waffen und Magie ist geradezu erdrückend groß und lädt zum Eintauchen in die Spielwelt ein. Nur grafisch hinkt **Arcanum** hinter dem technisch Machbaren her.



ERSTEINDRUCK

Das wird ein Rollenspiel mit Herz und Tiefgang. Fesselnde Dialoge, ein komplexes Charaktersystem und der behutsam produzierte Score fesseln magisch an den Monitor. THOMAS WEISS

Entwickler .... Troika
Termin .... Juni 2001

Paris-Dakar Rally



SCHLAMMSCHLACHT Die perfekte Ausrede, um sich mal gegenseitig dreckig zu machen.

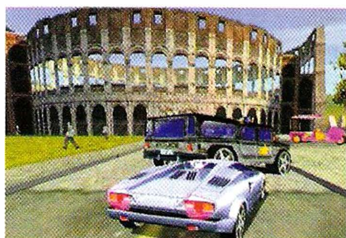


OASE Die gesund-grünen Streckenteile sind eine Seltenheit.

Das Wüstenrennen von Paris zur Hauptstadt des Senegal ist ein Lebenstraum für Rallyefahrer und ein Härtetest für ihre Autos. Im Fokus der Sonne brettern die Wahnsinnspiloten 17 Tage lang über Stein- und Sandstrecken, manchmal durch feuchte Waldgebiete.

Acclaim hat sich die offizielle Lizenz des jährlichen Spektakels gesichert und schraubt eine hübsche Simulation zusammen. 24 Wagentypen mit Unterschieden in der Bereifung, in der Straßenlage und den Leistungswerten stehen Ihnen darin bald zur Auswahl. Für das rechte Renngefühl sorgt ein realistisches Physik- und Schadensmodell, das Rutschpartien und Zusammenstöße nicht nur spürbar, sondern auch an der Karosserie sichtbar machen soll. Die Orientierung werden Sie mithilfe Ihres, bei falscher Ernährung schneller ermüdenden, Kopiloten und moderner GPS-Technik behalten. Verschiedene fahrerische Herausforderungen bieten ein lässiger Arcade-, ein realitätsnaher Rallye- sowie ein Kampagnenmodus, in dem Sie die Tour bis zum Ende durchhalten müssen. Atmosphäre entsteht durch 40 Filme mit Bildern vom echten Event und durch kontextsensitive Musikstücke.

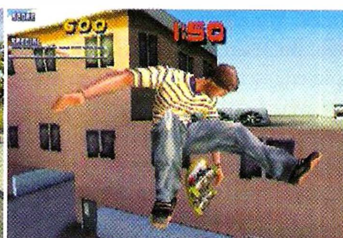
Entwickler.................................. Acclaim
Erscheint .... Juli 2001



Europaraser

Sie werden zu einem illegalen Rennen geladen: Auf 20 zu Hochgeschwindigkeitsstrecken erklärten Straßen in Europa wird der beste Schwarzfahrer ermittelt. An den Pistenrändern stehen Sehenswürdigkeiten wie der Eiffelturm, Big Ben, das Brandenburger Tor und das Kolosseum in Rom.

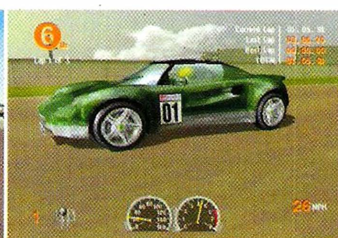
Davilex | August 2001



Tony Hawk 3

Der Nachfolger zum Superhit wird technisch besser sein. Geplant sind Skate-Plätze auf Rhode Island, in Rio, Los Angeles, Tokio und Paris. Bei wechselndem Wetter werden Sie auch durch die Städte selbst und um Fußgänger kurven können. Die Abwechslung stellen Hunderte möglicher Tricks und Stunts sicher.

Neversoft | Noch nicht bekannt



Lotus Challenge

In der Neuauflage des Klassikers werden 40 Lotus-Modelle einen Auftritt haben, inklusive der bekannten Elise. 15 öffentliche „Rennstrecken" mit Gegenverkehr bilden die Kulisse für eine missionsbasierte Story, zehn Stunt-Kurse fordern echtes Können am Lenkrad – Kunststücke bringen Punkte.

Virgin | September 2001

COUNTDOWN

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten

1. **Driver 2** Rennspiel | Noch nicht bekannt
2. **Anstoß Action** Sportspiel | Juni 2001
3. **Microsoft Flight Sim. 2002** Flugsimulation | September 2001
4. **World Sports Cars** Rennspiel | September 2001
5. **Motorcity Online** Rennspiel | August 2001
6. **UEFA Challenge** Sportspiel | Mai 2001
7. **Microsoft Train Simulator** Zugsimulation | Juni 2001
8. **Werner Asphaltbrenner** Rennspiel | Oktober 2001
9. **Williams F1 Team Racer** Rennspiel | Juni 2001
10. **Paris-Dakar Rally** Rennspiel | Juli 2001

Historic Rally Trophy



KIRCHE IM DORF Obwohl die Geschwindigkeiten niedriger sind als in modernen Rallye-Spielen, haben Sie keine Zeit, um die Gegend zu bewundern.

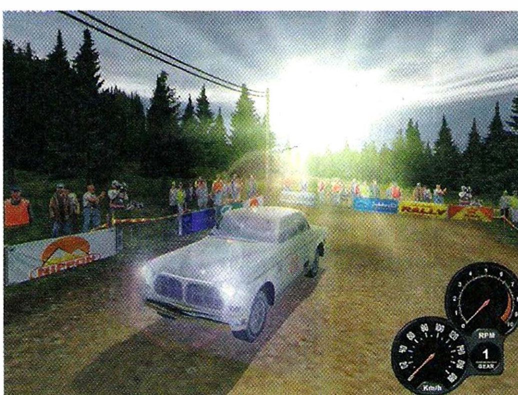




EINSAMKEIT Die weiten Wälder Finnlands bieten eine optimale Kulisse. Für Romantiker gibt es sogar Sonnenuntergänge.

Weit weg vom heutigen High-Tech-Motorsport heizen Sie in Historic Rally Trophy in **altehrwürdigen Boliden über Stock und Stein.**

In den 60er-Jahren, quasi den Anfangszeiten des modernen Rallye-Sports, bestimmten Modelle wie Ford Lotus Cortina, Morris Mini Cooper und Volvo Amazon das Geschehen. Das Fahrverhalten dieser Boliden entsprach in keiner Weise dem heutiger Autos. Vor allem in Sachen Straßenlage, Bremsen, Beschleunigung und Spitzengeschwindigkeit liegen Welten zwischen den Fahrzeuggenerationen. Genau das unterscheidet **Historic Rally Trophy** von anderen Simulationen wie **Pro Rally 2001** oder **Colin McRae Rally 2.0** und stellt selbst erfahrene PC-Fahrer vor neue Herausforderungen. Schon in unserer Vorschauversion erwies sich die Fahrphysik der Rennfossile als sehr realistisch. Statt an jeder Biegung wild zu sliden, gilt es vielmehr, die Ideallinie für die Kurvenfahrt zu finden und dadurch entscheidende Sekunden zu schinden. Und bloß nicht anecken oder gar stehen bleiben! Ansonsten können Sie den Sieg so gut wie vergessen, da allein die Beschleunigung auf 100 km/h viel zu lange dauert. Sollten Sie doch einen Crash haben, werden Sie die Auswirkungen in Form von Blechschäden und zersprungenen Scheiben sehen. Im Rallye-Modus dürfen Sie das Gefährt reparieren, Veränderungen in der Abstimmung vornehmen und sogar tunen. Für actionreiche Fahrten zwischendurch verfügt **Historic Rally Trophy** über einen Arcade-Modus, in dem Sie mit Computergegnern um den Sieg wetteifern. Dafür stehen insgesamt 49 abwechslungsreiche Strecken zur Auswahl. GEORG VALTIN



ABENDSTIMMUNG Zu den Stärken des Spiels zählen die zahlreichen Lichteffekte.



ERSTEINDRUCK

Bereits in diesem frühen Stadium macht ***Historic Rally Trophy*** *einen guten Eindruck. Insbesondere Grafik, Fahrverhalten und Streckendesign wissen zu überzeugen.* GEORG VALTIN

Entwickler .... Bugbear Entertainment
Termin .... November 2001

So testen wir

Welche Voraussetzungen Ihr PC erfüllen muss, steht im Wertungskasten unter „Benötigt“ (die Empfehlung des Herstellers) und „Empfohlen“ (der Tipp der Redaktion für ruckelfreien Spielspaß). HD steht für den nötigen freien Festplattenplatz.

Vom Spiel unterstützte Peripherie wird im Abschnitt „Unterstützt“ aufgeführt.

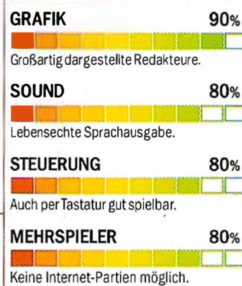
Der Mehrspieler-Rubrik entnehmen Sie, wie viele Personen gleichzeitig an einem PC, im Netzwerk oder im Internet spielen können. Außerdem steht hier, wie viele Originalversionen für eine bestimmte Anzahl von Spielern erforderlich sind.

Im Wertungskasten können Sie die Testresultate und Begründungen in den technischen Disziplinen Grafik, Sound, Steuerung und Multiplayer nachlesen.

TESTURTEIL
WER WIRD REDAKTEUR?

90

ENTWICKLER PC Games	**ANBIETER** Computec
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** 15/05/2008
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 46 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 600, 128 MB RAM, HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC **2**, Internet – **2** Spieler pro Packung	Netzwerk **22**



GRAFIK 90%
Großartig dargestellte Redakteure.

SOUND 80%
Lebensechte Sprachausgabe.

STEUERUNG 80%
Auch per Tastatur gut spielbar.

MEHRSPIELER 80%
Keine Internet-Partien möglich.

Auf dieser Doppelseite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Die Spielspaß-Wertung

Jedes Spiel ordnen wir auf einer Skala von 1 bis 100 Punkten ein – so können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Echtzeitstrategiespiele) direkt miteinander vergleichen. Nur absolute Ausnahmespiele kassieren Wertungen von 90 % oder mehr; kaufenswerte Spiele erkennen Sie an Ratings von 80 % und mehr, gute Spiele mit kleinen Detailfehlern bekommen ab 70 %. Bei 50%- und 60%-Titeln brauchen Sie nichts zu überstürzen: Da lohnt es sich vielmehr, eine Preissenkung abzuwarten. Unterdurchschnittliche Spiele mit Wertungen unter 50 % kann man guten Gewissens niemandem empfehlen.

Die Wertung wird in Konferenzen von der gesamten Redaktion festgelegt; dadurch ist eine größtmögliche Objektivität gewährleistet. Außerdem schlagen persönliche Vorlieben und Abneigungen eines einzelnen Testers nicht auf die Gesamtwertung durch. Die Spielspaß-Wertung ist im Übrigen eine reine Qualitätswertung; Verkaufspreis und Hardware-Voraussetzungen fließen nicht in die Gesamtwertung ein.

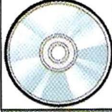
USK-FREIGABE



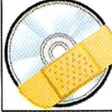
TIPPS&TRICKS



VIDEO



DEMO



Die Icons

Achten Sie auf die Symbole zu Beginn jedes Artikels: Diese signalisieren auf den ersten Blick wichtige Besonderheiten. Die Bedeutung der Icons im einzelnen:

Ab 18	Spiel ist ab 18 Jahren freigegeben
Tipps & Tricks	Komplettlösung, Cheats oder Tipps in dieser Ausgabe
Video	Videoreportage auf Heft-CD/DVD
Demo	Demo-Version auf Heft-CD/DVD
Patch	Bugfix/Update auf Heft-CD/DVD
Mehrspieler	Dieses Spiel macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC, im Netzwerk oder Internet.
Online	Reines Online-Spiel – Internet-Zugang zwingend erforderlich
Add-on	Zusatz-CD – Basis-Programm wird vorausgesetzt

PATCH



MEHRSPIELER



ONLINE-SPIEL



ADD-ON

In den Meinungskästen können Sie die persönliche Meinung des jeweiligen Haupttesters nachlesen; Testmuster, die wir auf mehr als zwei Seiten besprechen, werden von mindestens zwei Experten kommentiert, die alle langjährige Spielerfahrung vorweisen können.

MEINUNG
FLORIAN STANGL



Guckmal, Geoff, so muss eine Formel-1-Simulation aussehen, dann klappt's auch mit der 90! UbiSoft zeigt mal wieder allen Konkurrenten, dass es auch ohne aktuelle Lizenz geht.

Die Awards

Besonders gute Strategie-, Sport-, Action- oder Abenteuerspiele würdigen wir mit einem besonderen Preis: dem PC-Games-Award, dem wichtigsten Prädikat überhaupt. Daran erkennen Sie gute Spiele auf einen Blick: Überall dort, wo Sie diese Auszeichnung sehen, können Sie als Fan des jeweiligen Genres unbesorgt zugreifen. Für das beste getestete Spiel jeder Ausgabe verleihen wir zusätzlich den „Spiel des Monats“-Award.



Das Testcenter

Bei hardwareintensiven Spielen führen wir einen Härtetest auf gängigen Konfigurationen durch. Das Testcenter gibt durch die drei Ampelfarben detailliert Auskunft, welche Performance auf Ihrem PC zu erwarten ist.

TEST CENTER

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
SYSTEM:	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS

Um mehr Performance herauszukitzeln, verringern Sie zunächst die Streckendetails. Hierdurch wird gleichzeitig die Sichtweite reduziert. Tasten Sie sich stufenweise an die für Sie ideale Einstellung heran. Nutzen Sie außerdem auf langsameren Systemen die 16-Bit-pro-Pixel-Einstellung.

MAXIMALE DETAILS

Nur auf High-End-PCs sollten Optionen wie Blend- und Glitzereffekte und detaillierte Tribünen aktiviert werden. Wichtiger sind die Wagendetails, die für den realistischen Look der Boliden sorgen.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Wir testen alle Spiele auf den zehn verschiedenen Rechnersystemen. Diese werden gegebenenfalls um neue Hardware ergänzt.

Zur besseren Orientierung sehen Sie hier die Ergebnisse des 3DMark2000, mit dem unsere Testsysteme geeicht sind. Das erleichtert die Einordnung.

Müssen Sie auf Ihrem PC Details abschalten, sehen Sie hier die Konsequenzen. Außerdem verrät unser Tester wichtige Tuning-Tipps.

Die Farben zeigen an, wie gut das Spiel läuft: Rot steht für ruckelig, Grün für flüssig. Gelb bedeutet, dass Sie mit Abstrichen spielen können.

ZAHLENSPIELE
So einfach erhalten Sie die Anzahl der „3DMarks" Ihres heimischen PCs: Einfach „Run Default Benchmark" anklicken!

Die Genres

PC Games sortiert Spiele übersichtlich in vier Genres: Strategie, Action, Abenteuer, Sport.

Jeder Genre-Block wird mit einer Startseite eingeleitet; dort steht auch, welche 20 Spiele derzeit Maßstäbe setzen. Diese Titel zeichnen sich unter anderem durch Langzeitmotivation, Spieltiefe und ausgezeichnete Grafik aus. Im Anschluss an jede Test-Rubrik finden Sie unsere aktuellen Budget-Empfehlungen: Klassiker, die es derzeit zu einem günstigen Preis oder als Teil einer Spielesammlung gibt.

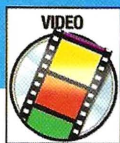
Strategie:
Aufbau-Strategie, Echtzeit-Strategie, Runden-Strategie, Taktik, Denkspiele, Brettspiel-Umsetzungen

Action:
Ego-Shooter, Action-Adventures, Jump & Runs, Spielhallen-Umsetzungen, Flipper, Geschicklichkeitsspiele, militärische Simulationen

Abenteuer:
Adventures, Rollenspiele

Sport:
Sportspiele, Rennspiele, Flugsimulationen





Tropico

Schaffen Sie ein Urlaubsparadies oder errichten Sie eine Diktatur, die Pinochet verblassen lässt. **Tropico ist das Aufbau-Land der unbegrenzten Möglichkeiten.**

Im Sommer 1950 flimmert drückende Hitze über den Wellblechdächern der Slums im Hafenviertel. Einen Steinwurf entfernt schwenkt schwitzendes Jubel-Volk müde ein paar Fähnchen zum Antritt des neuen Staatsoberhauptes. Herzlichen Glückwunsch, Sie dürfen sich von nun an „El Presidente" von Tropico nennen. Sie haben es in der Hand, das Entwicklungsland in den kommenden 70 Jahren zum Wirtschaftswunder zu formen. Bevor Sie allerdings zur Amtseinführung schreiten, legen Sie im Aufbau-Strategiespiel **Tropico** fest, welche Art Mensch der künftige Landesfürst sein soll und wie er an die Macht gelangt ist. Hat er sein Amt et-wa dem KGB zu verdanken, können Sie mit großzügiger Entwicklungshilfe von Mütterchen Russland rechnen, brauchen aber auf Zuwendungen aus den USA kaum zu hoffen. Ist er dagegen ein Mann des Volkes, kann er auf das Vertrauen seiner Anhänger bauen, muss aber auch ihre hoch gesteckten Erwartungen erfüllen. Sie dürfen Ihrem Helden nicht ausschließlich positive Charaktereigenschaften in die Wiege legen. Sor-gen Sie zum Beispiel mit den Talenten „Finanzgenie" und „Diplomat" für hohe Gewinnmargen und gepflegte Beziehungen mit den Yankees, müssen Sie zum Ausgleich Schwächen wie „Schürzenjäger" (schadet dem Ansehen beim weiblichen Teil der Bevölkerung) oder „religiöser Fanatiker" (dann tun sich die Intellektuellen schwer mit Ihnen) wählen. Wenn Sie die Grundausprägung Ihres Charakters gut überstanden haben, betätigen Sie sich als Landschaftsarchitekt. In einer Hand voll Menüs legen Sie fest, ob Ihre Insel reich an Rohstoffen oder lieber mit regelmäßigen Niederschlägen gesegnet sein soll, bestimmen Größe und Höhenzüge. Einsteiger dürfen zudem das Volk milde stimmen und die

Produktivität der Betriebe erhöhen.

Auf dem Weg zum Präsidentenpalast können Sie das erste Mal einen Blick auf Ihr Eiland werfen, das sich in einer dreh- und zoombaren Iso-Ansicht präsentiert. Die Grafik macht wirklich was her: Da wiegen sich an den Küsten die obligatorischen Palmen im Wind, Wolken ziehen am Himmel, Schiffe schaukeln auf dem Meer und in den Städten wuseln emsige Untertanen zur Arbeit oder ziehen sich zur Siesta in ihre Unterkünfte zurück. Anfangs säumen den Regierungssitz grade mal ein paar notdürftig zusammengezimmerte Hütten



PRACHTBAUTEN
Die Gebäude sind in der Zoom-Ansicht ausgesprochen detailliert. Allerdings spielen Sie Tropico nur selten aus dieser Perspektive.



TOURISTENFALLE
Besucher aus Übersee sind nicht einfach zufrieden zu stellen. Sie verlangen nach Luxushotels, Swimmingpools und unberührter Natur.

IM WETTBEWERB

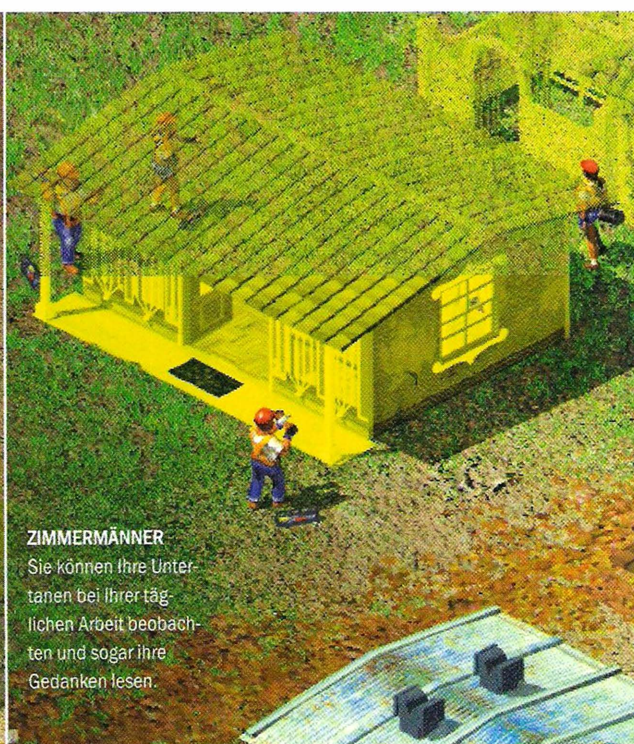
Wenn es um Aufbauspiele geht, ist der Klassiker **Anno 1602** immer noch das Spiel der Wahl. Dicht gefolgt von den **Siedlern**, die sich nach ihren Bug-Eskapaden souverän auf Platz 2 setzen. Blue Bytes Wuselspiel ist vor allem wesentlich durchschaubarer als das ultra-komplexe Tropico, das sich nur knapp dahinter platziert. Ebenfalls zu den einfacheren Genre-Vertretern gehört **Der Verkehrsgigant**, der mit dem **Industriegigant 2** demnächst einen viel versprechenden Nachfolger bekommt. Pop-Tops Einstandsprojekt **Railroad Tycoon 2** ist auch heute noch – nicht nur für eingefleischte Hobby-Eisenbahner – interessant.

Anno 1602	91
Die Siedler 4	85
Tropico	**84**
Verkehrsg. Gold	81
Railroad Tycoon 2	79

und zwei, drei Farmen. Die liefern nicht nur Brot und Bananen fürs Volk, sondern stellen zunächst auch eine der wenigen Einkommensquellen dar, aus denen Sie Geld für neue Bauprojekte ziehen können. Mit ein paar Mausklicks legen Sie den Grundstein für den Aufschwung: Einige solide Häuser ersetzen die Blechhütten, zu den Weizen- und Bananenbauern gesellen sich Kaffeeplantagen und eine Ranch. In der Nahansicht beobachten Sie, wie Zimmermänner zu den Baustellen strömen und mit ein paar Hammerschlägen die Projekte in den Himmel wachsen lassen. Doch Sie haben keine Zeit, sich zurückzulehnen. Schon klagen Ihre Untertanen über mangelnde medizinische Betreuung – ein Krankenhaus muss her. Das sollten Sie möglichst dicht an die Wohnsiedlung setzen, denn je länger die



VIVA LA REVOLUCIÓN
Wenn Sie Ihre Untertanen allzu sehr piesacken, greifen diese schon mal zur Waffe. Unsere Soldaten liefern sich eine Schießerei mit Aufständischen.



ZIMMERMÄNNER
Sie können Ihre Untertanen bei ihrer täglichen Arbeit beobachten und sogar ihre Gedanken lesen.

Willkommen auf dem **Arbeitsamt**

Was wäre ein Diktator ohne Volk? Auf Tropico tummeln sich bis zu 500 Bürger, die alle ein Eigenleben besitzen. Wir präsentieren Ihnen ein paar der Jobs, die Ihre Untertanen im Lauf ihres Lebens ergreifen können.



Der Soldat

Selbst wenn Sie lieber auf ein zufriedenes Volk anstatt auf militärische Macht bauen: Ganz ohne Armee kommt **Tropico** nicht aus. Halten Sie Ihre Soldaten mit hohem Sold bei Laune, sonst bekommen sie selber Lust auf die Macht.



Die Rebellin

Die Bürger auf Tropico haben in vielen bitteren Jahren lernen müssen, dass Worte allein oft nicht viel bewegen. Wer sich von der Regierung veräppelt fühlt, schließt sich deshalb schnell den Rebellen an und attackiert Industrieanlagen.



Der Packer

Wer sorgt dafür, dass die Rohstoffe von den Bergwerken zu den Fabriken kommen? Wer transportiert die Agrarerzeugnisse zum Markt? Der Packer ist keine große Leuchte, nimmt aber eine Schlüsselrolle im Wirtschaftssystem ein.



Der Bankier

Banken senken die Baukosten für neue Wohnungen und Betriebe oder sie sorgen dafür, dass ein Teil der Gewinne auf Ihrem Schweizer Nummernkonto landet. Banker brauchen eine gute Ausbildung und fordern ein hohes Gehalt.



Der Bauer

Bauern sorgen für Nahrung und erzeugen wertvolle Exportgüter wie Tabak oder Zuckerrohr. Die Jungs stellen keine großen Ansprüche, allerdings sollten Sie kleine Wohnviertel in der Nähe der Farmen errichten.



Der Athlet

Irgendwann sind Ihre Untertanen mit Restaurants und Pubs nicht mehr zufrieden. Für bessere Unterhaltung sorgt ein Stadion, in dem hoch bezahlte Fußballer und Athleten die Menge bei Laune halten.



Der Priester

Der Mensch lebt nicht vom Brot allein, auch die spirituellen Bedürfnisse der Tropicaner wollen befriedigt sein. Darum kümmern sich die Männer Gottes in Kathedralen und Kirchen – gegen Bares, versteht sich.



Der Tourist

Die Touristen stammen nicht von Tropico, sondern kommen mit dem Schiff oder dem Flugzeug auf die Insel. Sie stellen mit den einträglichsten Wirtschaftsfaktor dar, sind aber sehr schwer zufrieden zu stellen.

Wege sind, die die Einwohner Tropicos zur Arbeit, nach Hause oder zu den Sozialeinrichtungen zurücklegen müssen, desto weniger Zeit bleibt ihnen zum Geld verdienen; und desto weniger Steuern bekommen Sie. Eine Polizeistation sorgt für Sicherheit, im Restaurant daneben können Ihre Bürger ausspannen, der Marktplatz erspart ihnen den Weg zum Bauern. Am Strand entstehen Ferienhäuser, die zahlungskräftige Touristen ins Land locken sollen. Kaum kommt die Wirtschaft einigermaßen in Schwung, da sehen Sie sich auch schon mit einem Problem konfrontiert, das auch dem größten Diktator den Spaß am Herrschen gehörig verderben kann: Freie Wahlen. Etwa alle sieben Jahre



ES REGNET, ES REGNET Die zahlreichen Statistik-Funktionen zeigen Ihnen unter anderem an, wo viel Niederschlag die Farmen besonders ertragreich macht.

BAUERNSTAAT
Farmen und Ranches sind anfangs Ihre Haupteinnahmequelle. Sie versorgen die Bevölkerung außerdem mit Nahrung.



stimmen die Tropicaner ab, wer sich künftig im Chefsessel räkeln darf. Nun haben Sie zwei Möglichkeiten: Sie können dem Urnengang entweder zulassen oder darauf zählen, dass Ihre Untertanen Sie auch ohne Abstimmung weiterhin als Präsident akzeptieren werden. Letzteres sollten Sie tunlichst vermeiden, denn die Landeskinder sehnen sich nach Demokratie. Nur mit einer starken Militärmacht können Sie sich gegen die möglichen Folgen wappnen. Denn über kurz oder lang werden aus den Unterdrückten Demonstranten und aus den Demonstranten Revolutionäre. Und die Untergrundkämpfer fackeln nicht lange –

Eine Insel mit zwei Bergen

Ein prosperierendes Inselreich zu erschaffen, ist alles andere als einfach. PC Games hat für Sie Wahlen gefälscht, Revolutionen niedergeschlagen und die Bürger mit Brot und Spielen eingelullt. Unser Regime auf Tropico währte volle 70 Jahre, in denen wir aus dem einstigen Entwicklungsland eine Wirtschaftsmacht geformt haben, in der alle Industriezweige vertreten sind. Lesen Sie, womit die findigen Bürger ihr Geld verdienen.



1 An den Berghängen gedeihen Kaffee und Tabak besonders gut. Weizenfarmen und Bananenplantagen sichern die Grundversorgung der Bevölkerung.

2 In der Hauptstadt Vatera wohnt der Großteil unserer Bürger. Krankenhaus, Kirche, Sportstadion und Marktplatz sind in Laufreichweite.

3 Wenn die Landwirtschaft steht, können Sie sich daran machen, ein Industrieviertel aus dem Boden zu stampfen. Ein Kraftwerk ist unabdingbar.

4 Die Touristen sollten Sie möglichst weitab von den Armenvierteln unterbringen. Die Besucher wollen Strände und Wälder, keine Diebe und Bettler.

sie fackeln Ihre Fabriken und Farmen ab. Also freie Wahlen. Wobei „frei" auf Tropico ein äußerst dehnbarer Begriff ist. Wenn Sie in der Wählergunst stark zurückliegen, können Sie veranlassen, dass Ihre Schergen ein paar der Stimmzettel „uminterpretieren". Allzu offensichtlich manipulieren sollten Sie das Ergebnis aber nicht – die Eingeborenen merken schnell, wenn etwas nach Betrug riecht. Da sollten Sie doch lieber mit Lohnerhöhungen dafür sorgen, dass Ihr Volk sie lieb gewinnt. Oder Sie senken die Einkommenssteuern. Ziemlich kostspielig, bringt aber Stimmen. Oder wie wäre es mit einem großen Fest zu Ehren von „El Presidente"? Sie können zahlreiche Edikte erlassen, die etwa das Bildungsniveau heben, die Essensrationen verdoppeln oder Umweltschutz zur Pflicht machen. Und wenn's ganz dicke kommt: Ein Mausklick genügt, und schon sitzen die Herren der Opposition im Knast oder fallen einem tragischen „Unfall" zum Opfer. Bevor Sie zu solch drastischen Maßnahmen greifen, sollten Sie allerdings eine kleine Rückversicherung abschließen. Banken transferieren einen Teil der Staatskasse auf Ihr Schweizer Nummernkonto. Das Geld ermöglicht Ihnen einen geruhsamen Lebensabend, sollten Sie der Insel einmal Hals über Kopf den Rücken kehren müssen.

Die unglaubliche Komplexität ist Tropicos größter Pluspunkt - und gleichzeitig die größte Schwäche.

Von der Wirtschaft über Bildungswesen, Unterhaltung und die Medien bis hin zur Religion kontrollieren Sie jeden Aspekt im Leben Ihrer Bürger. Sie können etwa voll auf Landwirtschaft setzen und die Exportmärkte mit Zuckerrohr, Papayas und Tabak überfluten. Oder Sie verarbeiten die Rohstoffe weiter zu Schnaps, Dosenfrüchten und Zigarren. Oder Sie errichten Bergwerke und graben nach Gold, Bauxit und Eisenerz. Oder Sie versuchen Ihr Glück mit Hotels, Strandbädern und Kasinos und locken über einen Flughafen Horden von Touristen ins Land. Sie bestimmen die Mieten und legen Gehälter fest. Sie errichten Radiostationen, Fernsehsender und Verlage, die Ihre Propaganda auf der ganzen Insel verkünden oder gegen Bares ausländische Medien verbreiten. Kurzum, wer **Tropico**



5 Das Ergebnis langjähriger diplomatischer Bemühungen: Die Amis haben eine Militärbasis auf unserer Insel errichtet, die kräftig Kohle bringt.

6 Die zwei Bergwerke auf den beiden Hügeln fördern Gold und Bauxit, das wir in unseren Industrieanlagen Gewinn bringend weiterverarbeiten.

7 College und Universität stellen nicht nur die Intellektuellen zufrieden, sondern sorgen auch für qualifizierte Arbeitskräfte für die Industrie.

8 TV-Station, Radiosender und Zeitung bringen nicht nur Unterhaltung, sondern betreiben auch politische Stimmungsmache für Ihre Regierung.



KOMMANDOZENTRALE Das Menü am unteren Bildschirmrand ist der Dreh- und Angelpunkt des Spiels. Darüber errichten Sie Gebäude, tauchen in die Statistiken ein und erlassen Sozial-Edikte.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Zum All-inclusive-Aufbauspiel fehlt Tropico nicht viel – eigentlich nur ein paar einfachere Missionen.

Nicht jeder ist reif für diese Insel: **Tropico** ist unglaublich komplex und die acht Einzelszenarios sind kniffliger als der aufrechte Gang nach einem Piña-Colada-Gelage an den Ufern der Domrep. Da werden wohl die meisten Feierabend-Präsidenten zum Endlosmodus greifen – Spiele wie **Anno 1602** schaffen den Spagat aus Einsteigerfreundlichkeit und Tiefgang besser. Doch wen auch ein ausgewachsenes **Sim City 3000**-Erdbeben nicht mehr vom Stuhl wirft, der wird von **Tropico**, seiner frischen Idee und der schönen Aufmachung hingerissen sein.

regieren will, hat ein ganzes Stück Arbeit vor sich – wird dafür aber mit unzähligen Spielvarianten und einer Menge Aufbauspaß belohnt. Die Bedienung haben die Entwickler im Vergleich zu den Preview-Versionen erheblich vereinfacht. Sie müssen zum Beispiel nun nicht mehr bei jedem einzelnen Bauernhof die Löhne erhöhen. Ein Tastendruck genügt, und sie machen alle Farmer auf der Insel glücklich.

Die riesige Komplexität ist **Tropicos** größter Pluspunkt, aber gleichzeitig auch die größte Schwäche. Zwar offeriert das Programm zu fast jeder Entscheidung, jedem Menü eine Reihe von Tipps, wer sich aber nicht wenigstens ein Stück in das dicke Handbuch einarbeitet, wird nicht glücklich. Eingefleischte Wirtschaftssimulanten und Aufbaumanager finden ihr Eldorado und können ihr Inselreich ganz nach ihren Wünschen gestalten. Einsteiger werden aber hoffnungslos überfordert und müssen selbst in den niedrigen Schwierigkeitsstufen viel Lehrgeld zahlen, bevor sie einen blühenden Inselstaat aus dem Boden stampfen. Glücklicherweise bietet **Tropico** eine ganze Reihe von Statistiken an, die das Regieren erheblich vereinfachen. Mit ein paar Klicks sehen Sie beispielsweise, welche Ihrer Betriebe Gewinne einfahren, und bei welchen der Rotstift regiert. Sie können fruchtbare Gebiete ausmachen, wissen, wo sich Bodenschätze verbergen oder bekommen angezeigt, was Ihre Bürger von Ihnen halten. Ihr Volk setzt sich aus verschiedenen Fraktionen zusammen, die alle ihre eigenen Bedürfnisse haben. Die Intellektuellen etwa können Sie nur für sich gewinnen, indem Sie Schulen und Universitäten errichten. Die Religiösen verlangen nach Kirchen und Kathedralen. Den Sozialisten sind niedrige Mieten wichtig, die Kapitalisten pochen auf eine

> Arbeiter- und Bauernstaat, Urlaubsparadies, Industrie-Nation – **Sie können Tropico ganz nach Ihren Wünschen formen.**

TEST CENTER

SYSTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



INDUSTRIEVIERTEL
Fabriken gehören zu den gewinnbringendsten Unternehmen. Sie brauchen allerdings Strom, um optimal zu funktionieren.

starke Industrie. Jeder Ihrer bis zu 500 Bürger besitzt ein Eigenleben. Er geht arbeiten, schlafen, einkaufen, verbringt seine Freizeit im Restaurant oder Fußballstadion, heiratet und zeugt Kinder. Und er hat eine politische Meinung und Gedanken, die Sie ebenfalls überwachen können. So bekommen Sie nützliche Tipps („Mit meiner Wohnung bin ich überhaupt nicht zufrieden!"), erfahren aber auch mal Witziges („Eines Tages wandere ich aus und arbeite für Pop-Top!").

Kernstück von **Tropico** ist das freie Spiel, in dem Sie binnen einer bestimmten Zeitspanne eines von fünf Zielen erreichen müssen, etwa einen Platz in den Geschichtsbüchern, zufriedene Untertanen oder eine volle Staatskasse. Daneben haben die Entwickler acht Missionen geschaffen, die Sie beispielsweise vor die Aufgabe stellen, Ihr von einem Erdbeben zerstörtes Reich wieder aufzubauen oder zum Zigarrenbaron aufzusteigen. So richtig originell ist allerdings keiner der Aufträge geworden. Prinzipiell sind die Missionen nur sehr schwere Varianten des Freispiels. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Tropico ist ein Eldorado für Aufbaumanager – wenn sie bereit sind, sich in die komplexe Materie einzuarbeiten.

Warum um Himmels Willen rebellieren meine Soldaten? Gerade eben habe ich ihnen doch noch einen höheren Sold zugeteilt! Das komplexe Wirtschaftssystem von **Tropico** zu durchschauen, ist oft alles andere als einfach. Viele Zusammenhänge erschließen sich mir erst nach einigen Tagen Training und intensivem Handbuchstudium. Wer allerdings die anfänglichen Rückschläge wegsteckt, wird mit einer Spielvielfalt belohnt, die ihresgleichen sucht. Auf Tropico ist alles möglich. Militärdiktaturen, Vorzeige-Demokratien, Industrie-Nationen, Bauernstaaten. Sie allein haben es in der Hand, aus dem Inselstaat ein Wirtschaftswunder zu machen oder sich mit einem Koffer voll Geld abzusetzen. Wer über „Soft"-WiSims wie den Industriegiganten nur müde lächeln kann, darf hemmungslos seiner dunklen Seite freien Lauf lassen oder eben alles daran setzen, seinem Land zu echter Größe zu verhelfen. **Tropico** hält so viele Möglichkeiten bereit, dass wochenlanger Spielspaß garantiert ist. Dann stellt sich allerdings Routine ein, denn die paar Extra-Missionen können mich nicht lange an den Bildschirm fesseln. Ich hoffe auf eine Add-on-CD!

TESTURTEIL TROPICO

84

ENTWICKLER Pop-Top Soft.	**ANBIETER** Take 2
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 850 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 800, 128 MB RAM, HD: 850 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –
1 Spieler pro Packung

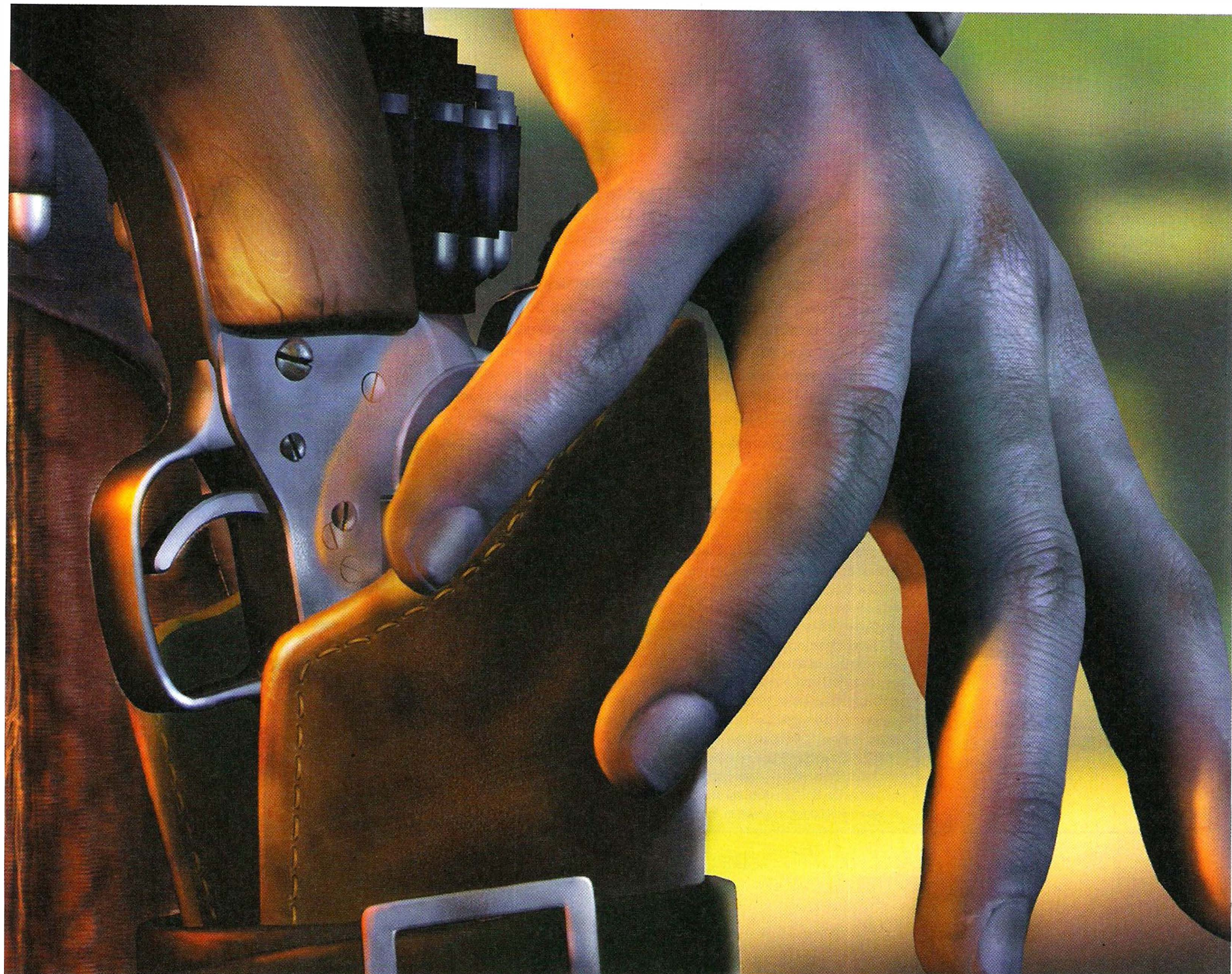
GRAFIK 80%
Für ein Aufbauspiel verflixt detailreich.

SOUND 80%
Tropische Rhythmen erfreuen das Ohr.

STEUERUNG 70%
Erfordert einiges an Einarbeitung.

MEHRSPIELER –
Keine Wertung möglich.

Die glorrei



Wanted: Neue Abonnenten!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält zum Dank als **kostenlose „Kopfgeld-Prämie“** einen der drei abgebildeten Spiele-Hits.

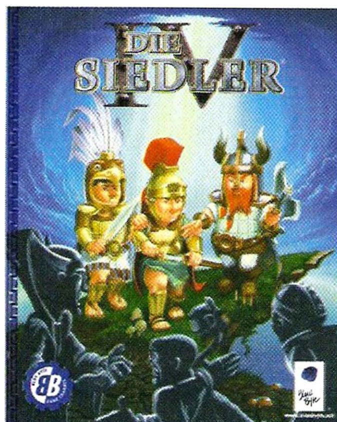
Desperados

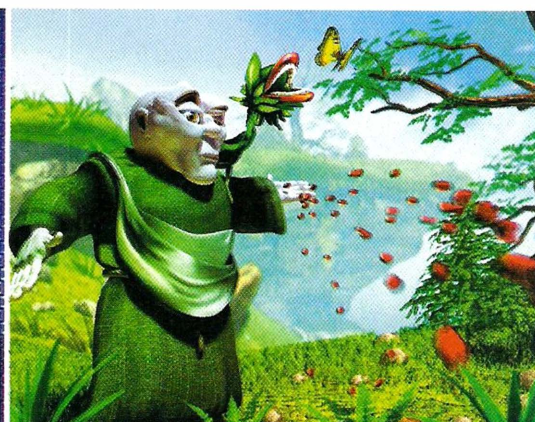
Nicht ohne Grund das Spiel des Monats in PC Games 05/01: Zusammen mit seinem fünfköpfigen Team jagt Revolverheld John Cooper den finsteren Schurken El Diablo kreuz und quer durch durch mehr als 20 spannungsgeladene Missionen. Unter anderem besuchen Sie gut bewachte Festungen, Goldminen, Westernstädte, unterirdische Katakomben und atemberaubende Schluchten. Bewaffnet mit Colts, Gewehren, Dynamit-Stangen und messerscharfem Verstand bahnen Sie sich vorsichtig Ihren Weg durch das Wildwest-Echtzeit-Taktikspiel. Ein Strategie-Highlight nicht nur für Commandos-Fans! **Hardwareanforderungen: Pentium II 266, 64 MB RAM**

chen Drei!

Die Siedler 4

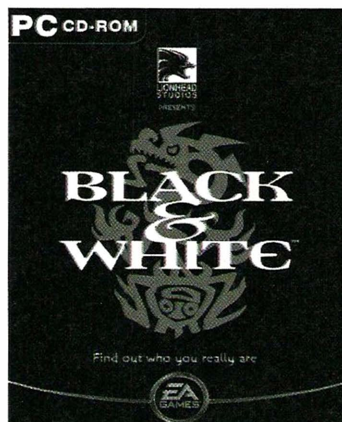
Seit Jahren dürfen Computerspieler den kleinen Rakkern zuschauen, wie sie über den Bildschirm wuseln und karge Landschaften in zivilisierte Dörfer verwandeln. Der vierte Teil der erfolgreichen Aufbausimulations-Serie schließt sich der bewährten Tradition seiner Vorgänger an und schickt die eifrigen Mannen erneut ins Feld, diesmal aber mit neuen Rassen (Wikinger, Maya), mehr Gebäuden und zahlreichen Verbesserungen im Detail. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!
Hardwareanforderungen: Pentium 200, 64 MB RAM





Black & White

Der kreative Kopf hinter dem heiß ersehnten *Black & White* ist kein Geringerer als Peter Molyneux. Erneut lässt Sie das Design-Genie in die Rolle eines Gottes schlüpfen: Als Herr über eine prächtige 3D-Welt züchten Sie eine Kreatur (Affe, Löwe, Tiger etc.) und beeinflussen aktiv ihre Entwicklung. Die Fabelwesen leben je nach Erziehung friedlich miteinander oder springen sich gegenseitig an die Gurgel. Die aufwendige Grafikengine und der bereits im Vorfeld gepriesene Innovationsreichtum machen *Black & White* zu einem der derzeit aufregendsten Spiele. Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!
Hardwareanforderungen: Pentium III 450, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte





PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit CD-ROM..
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das PC-Games-PLUS-Abo mit CD-ROM und Vollversion.
(DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/Ausgabe; ÖS 1.435,-/Jahr)

☐ JA, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD.
(DM 114,-/Jahr (= DM 9.50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games PLUS und PC Games DVD.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie: (bitte nur ein Spiel ankreuzen)

☐ „Die Siedler 4" (Art.-Nr. 003356) ☐ „Black & White" (Art.-Nr. 003581) ☐ „Desperados" (Art.-Nr. 004560)

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Games CD, PC Games PLUS oder PC Games mit DVD!

Datum 1.Unterschrift

Vertrauensgarantie
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2.Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Ihre Experten



RÜDIGER STEIDLE — PETRA MAUERÖDER

Es ist **nicht alles Gold,** was **glänzt ...**

Die drei Screenshots zeigen es deutlich: Optisch liegen zwischen dem Strategie-Oldie **Dune 2** und dessen Enkel **Emperor** Welten. Von Features wie dreh- und zoombarer 3D-Grafik, animierten Gebäuden oder Fullscreen-Zwischensequenzen in annähernder Kinoqualität konnten Echtzeit-Strategen im Jahr 1992 bestenfalls träumen. Heute sind solche Elemente zwar Realität, aber ein Blick unter die schöne Hülle zeigt, dass **Dune**, wie viele andere Echtzeit-Strategiespiele, spieltechnisch der grafischen Entwicklung hinterherhinkt.

Wie schon **Tiberian Sun** oder **Alarmstufe Rot 2** soll **Emperor** der Titel sein, mit dem sich Westwood von alten Fehlern verabschieden und die Echtzeit-Strategie auf einen neuen Level befördern will. Pustekuchen! Das Missionsdesign nach Schema F (Basis hochpäppeln, massenhaft Einheiten bauen und den Gegner zu Klump schlagen) ist ebenso wie einige Designfehler aus älteren Westwood-Titeln hinlänglich bekannt. Bestes Beispiel für die wenig gelungene Intelligenz der Einheiten sind die Spice-Ernter, die wie schon in **C&C** den Dienst versagen, sobald zwei von ihnen gleichzeitig an die Raffinerie andocken wollen.

Angesichts solch ärgerlicher Patzer und des konventionellen Missionsdesigns vermittelt **Emperor** zu keiner Zeit das Gefühl, es mit einem Echtzeit-Strategiespiel der nächsten Generation zu tun zu haben, egal wie bombastisch die Präsentation des Spiels ansonsten auch sein mag.



DIE DUNE-DYNASTIE Der Klassiker und sein Nachfolger mussten noch mit simpler 2D-Grafik auskommen; Emperor verwöhnt das Auge mit sehenswerten 3D-Effekten.

Die PC-Games-Referenzen: **STRATEGIE**

Titel	Beschreibung	Platzierung Lesercharts	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeit-Strategie	13	92	11/99	Microsoft, ca. DM 80,-
Earth 2150 2.0	Echtzeit-Strategie	58	92	06/00	Topware Interactive, ca. DM 50,-
Black & White	Strategie-Mix	1	92	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Anno 1602	Aufbau-Strategie	31	91	05/98	Anno 1602 Königsedition (Sunflowers, ca. DM 70,-)
Die Sims	Aufbau-Strategie	35	90	03/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Dungeon Keeper2	Echtzeit-Strategie	87	90	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Jagged Alliance 2	Runden-Strategie	39	90	06/99	Topware Interactive, ca. DM 35,-
Starcraft	Echtzeit-Strategie	29	90	06/98	Starcraft Battle Chest (Havas Interactive, ca. DM 80,-)
Call to Power 2	Runden-Strategie	83	89	01/01	Activision, ca. DM 45,-
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeit-Strategie	99	88	10/99	EA Classics (EA, ca. DM 30,-), C&C 3 Megabox (EA, ca. 75,-)
Desperados	Echtzeit-Taktik	NEU	87	05/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Anstoß 3 – Der Fußballmanager	Fußballmanager	84	86	03/00	Infogrames, ca. DM 80,-
Commandos	Echtzeit-Taktik	64	86	07/98	Commandos Director's Cut (Eidos, ca. DM 30,-)
Die Siedler 4	Aufbau-Strategie	11	85	04/01	Blue Byte, ca. DM 80,-
Kicker Fußballmanager 2	Fußballmanager	110	85	11/99	Koch Media, ca. DM 70,-
Patrizier 2	Aufbau-Strategie	41	85	02/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	30	84	11/00	CDV, ca. DM 70,-
Zeus: Herrscher des Olymp	Aufbau-Strategie	62	81	12/00	Havas Interactive, ca. DM 90,-
Emperor: Die Schlacht um Dune	Echtzeit-Strategie	NEU	79	06/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
RollercoasterTycoon	Aufbau-Strategie	53	78	04/99	Infogrames, ca. DM 70,-

HIGHLIGHTS



Emperor - Die Schlacht um Dune

Westwoods **Einstieg in die dritte Dimension.** Erobern Sie in epischen Massenschlachten den verwaisten Kaiserthron des Wüstenplaneten Dune.

Der Planet Arrakis: Ein gottverlassener Sandklumpen, irgendwo in einem uninteressanten Spiralarm der Galaxis. Trotz des mörderischen Klimas, der zerstörerischen Sandstürme und der hier lebenden Würmer, die es ausgewachsen auf eine Länge von mehreren hundert Metern bringen können, liegt der Wüstenplanet, der auch unter dem Namen Dune bekannt ist, im Zentrum des Interesses des gesamten Universums. Nur hier findet sich die geheimnisvolle Droge Spice, die Menschen ein langes Leben verspricht und ohne deren Hilfe die interstellare Raumfahrt unmöglich wäre. Kein Wunder also, dass sich in den Romanen des **Dune**-Erfinders Frank Herbert alles um den Krieg und die Intrigen um die Vorherrschaft auf Arrakis und somit die Kontrolle des Universums dreht. Die Fantasy-Welt rund um Dune wurde schon oft als Szenario für Computerspiele genutzt. Zu den bekanntesten zählen die beiden Echtzeitstrategie-Titel **Dune 2** und **Dune 2000**, entwickelt von den **Command & Conquer**-Erfindern der Westwood-Studios. Mit **Emperor: Schlacht um Dune** kehren die Amerikaner nun auf den Wüstenplaneten zurück und nehmen die Story dort auf, wo **Dune 2000** endete.

Arrakis-Veteranen werden sich erinnern: Im Abspann des Vorgängers vergiftet eine machthungrige Mätresse den alten Kaiser Frederick und stürzt den Wüstenplaneten damit in politisches Chaos. Die Raumgilde, eine neutrale Organisation, die den Handel mit Spice überwacht und regle-



HOHLE GASSE Die Zugänge auf die Felsinseln sollten Sie stets gut bewachen und mit einigen Geschütztürmen verstärken. Durch die erhöhte Position erhalten Ihre Verteidiger zudem einen Angriffsbonus.



RETTE SICH, WER KANN Die unvermittelt auftretenden Sandstürme können Gebäude schwer beschädigen. Fußsoldaten, die in den Sog geraten, werden unter Umständen von der Windhose fortgerissen.



GANZ SCHÖN SCHMUTZIG Die gut ausgebaute Harkonnen-Basis zeigt, dass das kriegerische Völkchen keinen allzu großen Wert auf Umweltschutz und Sauberkeit legt.

mentiert, ruft angesichts des leer stehenden Throns zum eingeschränkten Krieg um die Herrscherwürde auf und lädt die konkurrierenden Adelshäuser zu einer Konferenz. Neben den alten Rivalen von Haus Harkonnen und Atreidis folgt ein neuer Mitbewerber der Einladung, Haus Ordos. Diese mysteriöse Rasse von Söldnern, die übrigens von Westwood eigens für die **Dune**-Spiele kreiert wurde, muss sich ebenso wie die anderen Häuser an die strengen Regeln des Kampfes halten. Der Krieg wird sich ausschließlich auf der Oberfläche des Wüstenplaneten abspielen, Kämpfe auf anderen Systemen oder im Weltraum sind verboten.

Als zukünftiger Schlachtenlenker stehen Sie nach der Eröffnungssequenz vor Ihrer ersten großen Entscheidung: Per Mausklick schließen Sie sich einem der drei Häuser an und übernehmen fortan die Kontrolle über dessen militärische Operationen. Die Atreides nutzen fortschrittliche Technologien wie Scharfschützen oder schwer gepanzerte und waffenstarrende Mechs. Den Harkonnen fällt die Rolle der bitterbösen Finsterlinge zu, die feindliche Infanterie mit überdimensionalen Kreissägen zerstückeln oder mit flammenspeienden Panzern abfackeln. Haus Ordos schließlich verlässt sich auf „verbotene" Technologien wie genmanipulierte Krieger, die aus den Überresten gefallener Feinde gezüchtet werden. Bevor Sie sich jedoch an die erste Schlacht wagen, stimmt Sie das Spiel in typischer Westwood-Manier auf die vor Ihnen liegenden Aufgaben ein. Der so genannte Mentat Ihres Hauses ist Ihr direkter Vorgesetzter und hält Sie in aufwendig produzierten Zwischensequenzen über die Geschehnisse des Krieges auf dem Laufenden. Rund 90 Minuten solcher Videoschnipsel mit professionellen Schauspielern wie Michael „Worf" Dorn als Duke Achillus wurden auf



TANK RUSH Mit den leichten Mongoose-Mechs der Atreides lassen sich kleinere Basen mit Leichtigkeit im Sturm nehmen. Mit ihrem Raketenwerfer holt die Mongoose auch fliegende Einheiten vom Himmel.

Die wichtigsten Wüstenkrieger

Neben den drei Haupthäusern beteiligen sich fünf weitere Parteien (die so genannten Subhäuser) am Konflikt um Arrakis, die allesamt über eigene Technologien verfügen. Aus Platzgründen haben wir uns für unsere Übersicht allerdings auf die drei spielbaren Stämme beschränkt und stellen Ihnen die wichtigsten Einheiten der Infanterie, Luftwaffe und Panzertruppen vor.

Haus Atreides



Die Atreides legen großen Wert auf gut ausgebildete Bodentruppen. So können Infanteristen auf Erfahrungsstufe 3 in die Kaserne zurückkehren und hier neue Rekruten durch zusätzliches Training auf die erste Erfahrungsstufe bringen.

Haus Harkonnen



Die brutalen Kriegsherren der Harkonnen sind bekannt für ihr schwer gepanzertes und effektives Kriegsgerät. Selbst schwer beschädigte Harkonnen-Einheiten funktionieren bis zu ihrer endgültigen Vernichtung noch mit voller Effizienz.

Haus Ordos



Die Ordos sind Meister der Genmanipulation und profitieren von dieser Technik auf dem Schlachtfeld. Beschädigte Ordos-Einheiten heilen sich selbstständig, allerdings kämpfen angeschlagene Vehikel dieses Hauses nicht mit maximaler Feuerkraft.

Infanterie

Scharfschütze

Diese Präzisionsschützen haben die größte Reichweite aller Fußsoldaten und richten bei feindlichen Infanteristen großen Schaden an. Allerdings brauchen sie zum Nachladen eine halbe Ewigkeit.



Kindjal-Infanterie

Diese Krieger schleppen einen Mörser mit sich herum, mit dem sie Panzer und Gebäude beharken können. Die unhandliche Waffe muss aufgebaut werden, wodurch die Kindjal ihre Beweglichkeit verlieren.



Aufklärer

Diese Scouts funktionieren ähnlich wie die der anderen beiden Häuser. Unbewaffnet und mit einem stark erweiterten Sichtfeld ausgerüstet, eignen sie sich hervorragend zur Aufklärung der Karten.



Flammenwerfer

Gegnerische Infanterie ist das bevorzugte Ziel dieser schwerfälligen Harkonnen-Soldaten. Dank dicker Panzerung vertragen diese Burschen deutlich mehr Schaden als alle anderen Infanteristen.



Chemical Trooper

Diese Soldaten ähneln den Flammenwerfer-Einheiten der Harkonnen und sind am effektivsten gegen andere Infanteristen. Die geringe Reichweite ihrer Waffe prädestiniert sie für den Nahkampf.



Saboteur

Diese suizidgefährdete Einheit sprengt sich beim Feindkontakt in die Luft und verursacht dabei große Schäden. Besonders gegen unbewegliche Ziele erweist sich der Saboteur als äußerst nützlich.



Fahrzeuge

Minotaurus

Groß, schwer und langsam sind diese waffenstarrenden Mega-Mechs der Atreides. Die dicke Panzerung und die hohe Reichweite prädestinieren den Minotaurus zum Angriff auf schwer befestigte Ziele.



Mobile Werkstatt

Diese praktische Einheit repariert befreundete Vehikel im Feld. Besonders nützlich ist die rollende Werkstatt, da sie Einheiten, die von Teilaxu-Leeches befallen wurden, im Handumdrehen heilen kann.



Kreissäge

Diese schnelle Einheit zerstückelt mit ihrem riesigen Sägeblatt alle gegnerischen Soldaten, die ihr zu nah kommen. Allerdings zerstört sie so auch Spice-Felder, mit denen sie im Einsatz in Berührung kommt.



Devastator

Der ultimative Angriffs-Mech ist zwar fürchterlich langsam, aber schwerer bewaffnet und gepanzert als alle anderen Einheiten im Spiel. Dank seines Raketenwerfers ist er auch für Flieger gefährlich.



Laser-Panzer

Dieser wieselflinke Panzer ist mit einer Strahlenkanone und einem Schutzschild ausgerüstet, bewegt sich auf einem Luftkissen und kann nicht zum Rammen feindlicher Infanterie eingesetzt werden.



Kobra

Eine mobile Kanone, die ähnlich funktioniert wie die Artillerie in C&C. Um die maximale Reichweite zu erhalten, muss die Kanone ausgeklappt werden, wodurch das Geschütz jegliche Beweglichkeit verliert.



Fliegende Einheiten

Ornithopter

Dieser leichte Jäger ist mit einem Raketenwerfer ausgestattet und muss seine Munitionsvorräte im Flughafen auffüllen lassen. In großen Gruppen können Ornithopter-Angriffe verheerende Schäden anrichten.



Drohne

Eine leichte Lufteinheit, die mit Luft-Luft-Raketen gegen fliegende Einheiten des Feindes eingesetzt wird. Die Drohne ist nur leicht gepanzert und kann daher von gegnerischen Lufteinheiten schnell zerstört werden.



AA-Plattform

Diese schwebende Einheit bewegt sich nur sehr langsam und wird als eine Art mobiler Geschützturm zur Verteidigung der eigenen Basis eingesetzt. Kann sowohl Boden- als auch Luftziele unter Feuer nehmen.



Verb. Carryall

Die Weiterentwicklung des Standard-Carryalls ist eine schwere Transportmaschine, mit der Sie eigene und fremde Einheiten aufsammeln und an einen beliebigen Punkt auf der Karte bringen können.



Fliegendes Auge

Dieses Luftfahrzeug ist die fliegende Variante des Saboteurs. Nähert sich das fliegende Auge einer feindlichen Einheit, explodiert es und setzt einen Saboteur am Fallschirm ab, der seinerseits in die Luft geht.



Luftmine

Eine defensive Einheit, die explodiert und einen Schwarm Luft-Luft-Raketen freisetzt, sobald sich ein gegnerischer Flieger nähert. Aufgrund der leichten Panzerung ist die Mine empfindlich gegen Beschuss.



NATURGEWALT Kleinere Sandwürmer wie dieser können durch gezielten Beschuss vertrieben werden. Die größeren Exemplare lassen sich von Waffengewalt allerdings nicht beeindrucken und vernichten alle Einheiten in ihrer Nähe.

NETTE ZUGABE Wie im Brettspiel-Oldie Risiko verschieben Sie in der taktischen Phase Ihre Reservetruppen auf der Karte. Wirklich wichtig fürs Spiel ist diese Karte allerdings nicht.

IM WETTBEWERB

Age of Empires 2	92
Starcraft	90
The Moon Project	89
Alarmstufe Rot 2	81
Emperor	**79**

Im direkten Vergleich zur Genre-Elite sieht Emperor trotz aufwendiger Präsentation alt aus. **Alarmstufe Rot 2** nutzt zwar „nur" 2D-Grafik, allerdings kann Emperor mit der 3D-Technik spielerisch keinen Boden gutmachen. Immer noch top in Sachen 3D-Echtzeit ist **The Moon Project**, das sich keine gravierenden Fehler erlaubt. Ganz oben herrscht wie eh und je Ensembles hervorragendes **AoE 2**, das mit einmaliger Atmosphäre und ausgeklügeltem Gameplay die beste Wahl im Genre darstellt. Schon etwas in die Jahre gekommen, aber gerade für Mehrspielerpartien sehr interessant: Blizzards hoch gelobtes Space-Spektakel **Starcraft**.

die drei CDs gequetscht. In diesen Filmen wird die Geschichte des Spiels zwischen den Schlachten weitergesponnen, wobei Sie – wie in der Space-Oper **Wing Commander** – an bestimmten Schlüsselstellen den Verlauf der Story beeinflussen können.

Auf dem Schlachtfeld erwartet den angehenden General zunächst ein vertrauter Anblick. Am rechten Bildrand befindet sich die seit **Command & Conquer**-Zeiten weitgehend unveränderte Befehlsleiste, mit der Sie neue Gebäude und Einheiten bauen, Ihre Basis verbessern oder sich per Radar einen Überblick über die taktische Situation machen. Die Landschaft selbst allerdings hat nicht mehr viel mit den Vorgängern gemein, da **Emperor** eine reinrassige 3D-Engine zur Darstellung der Karten und Einheiten nutzt. Standardmäßig betrachten Sie das Geschehen von schräg oben, mit dem Mausrad zoomen Sie die Kamera in vordefinierten Schritten hinein und heraus, per Tastaturbefehl wird die Ansicht stufenlos geschwenkt.

Was das Kommandieren der Truppen angeht, verlassen sich die Entwickler auf die altbewährte Westwood-Methode: Mit einem Linksklick markieren Sie eine Einheit, Marsch- und Angriffsbefehle werden ebenfalls über die linke Maustaste erteilt, per Rechtsklick heben Sie Markierungen auf oder stornieren einen Befehl. Unverständlicherweise verzichtet **Emperor** auf den praktischen Doppelklick zur Markierung aller sichtbaren Einheiten desselben Typs. Dies ist besonders ärgerlich für Atreides-Kommandeure, die ihre Infanterie schnell nach Typen gruppieren möchten. Die Fußsoldaten dieses Hauses sehen sich nämlich sehr ähnlich und gemischte Gruppen müssen somit oft mühsam von Hand und in Nahaufnahme auseinander dividiert werden. Bekannt aus

Alte **Jugendsünden**

Unter der schicken Oberfläche von **Emperor** scheint sich seit den Zeiten eines **Command & Conquer** nicht viel getan zu haben. So stießen wir auf längst tot geglaubte Bugs und Designpatzer, mit denen Westwood schon vor Jahren zu kämpfen hatte. Der alte „Zaun-Trick" zur Expansion des eigenen Machtbereichs funktioniert noch genauso wie im **Tiberium Konflikt** von 1995. Ebenfalls aus dieser Zeit scheint die künstliche Intelligenz einiger Einheiten zu stammen: Ausgerechnet die für den Spielverlauf entscheidenden Spice-Sammler weigern sich oft, auf einer freien Plattform der Raffinerie anzudocken und ihre kostbare Fracht zu entladen. Die Carryall-Transporter sollen Sammler, die unter Beschuss geraten, eigentlich aus der Gefahrenzone bringen. Wird ein Spice-Sammler angegriffen, so hebt der Carryall ihn tatsächlich an, allerdings setzt er das Vehikel sofort erneut im selben Gefahrenbereich ab. Das ist umso ärgerlicher, als die Carryalls komplett autonom arbeiten und keine Befehle vom Spieler entgegennehmen.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Das Missionsdesign ist mal wieder der Knackpunkt: Warum fällt Westwood nichts Neues ein?

„Wenn die Einsätze spannend werden, steht uns ein Echtzeit-Hit ins Haus", habe ich noch in der vergangenen Ausgabe gehofft. Und es kommt, wie es kommen muss: Die Missionen wärmen fast ausschließlich das alte Schema „Basis hochziehen, Gegner überrennen" auf. Fast scheint es, als hätten die Entwickler, nachdem die spektakuläre Grafik und die schönen Videosequenzen fertig waren, kurz vor Torschluss festgestellt: „Oh, wir müssen ja noch ein paar Levels designen." Verstehen Sie mich nicht falsch: Wenn Sie sich nur gelegentlich ins Echtzeit-Getümmel stürzen, werden Sie mit **Emperor** viel Freude haben. Dafür sorgen schon die fesselnde Atmosphäre und die coolen Einheiten. Für Veteranen von **C&C**, **Starcraft** & Co. ist **Emperor** aber ein ständiges Déjà-vu-Erlebnis.

MÄCHTIGE LUFTWAFFE Die Ornithopter der Harkonnen machen im Alleingang auch gut befestigte Basen des Gegners dem Erdboden gleich. Durch ihre schwere Panzerung können sie auch unter Beschuss oft lange genug im Feindesland bleiben und ihr Ziel zerstören.

AUGENSCHMAUS Selbst kleine optische Details wie ausgeworfene Patronenhülsen lassen sich in der größten Zoomstufe erkennen. Allerdings ist diese Perspektive zum Spielen eher ungeeignet.

den Vorgängern und längst genreüblich ist das Markieren verschiedener Gruppen per Steuerungs- und Zahlentaste. Eine markierte Gruppe lässt sich durch Druck auf die entsprechenden Zahlentaste erneut aktivieren, warum es allerdings in **Emperor** nicht möglich ist, durch einen zweiten Tastendruck die Kamera über der gewählten Gruppe zu zentrieren, wissen wohl nur die Herren von Westwood.

Wie in vielen anderen Echtzeit-Strategiespielen starten Sie die meisten Schlachten mit einer kümmerlichen Hand voll Einheiten und Ihrer mobilen Einsatzzentrale, dem Bauhof. Bedingt durch die unwirtlichen Verhältnisse auf der Oberfläche des Wüstenplaneten können Sie allerdings nicht nach Belieben mit dem Aufbau Ihrer Basis beginnen. In den endlosen Sandwüsten befinden sich auf allen Karten Inseln aus festem Gestein, nur hier können Sie Ihrer Expansionslust ungestört frönen. Auf dem sandigen Wüstenboden kann in **Emperor** nicht gebaut werden; die Steinfundamente, die Sie in den Vorgängern unter jedes Gebäude legen mussten, gehören der Vergangenheit an.

Die Auswahl an Einheiten ist gewohnt reichhaltig, wobei die meisten Truppenteile einen entsprechenden Gegenpart in mindestens einem anderen Haupthaus haben. Am Ende des Technologiebaums erwarten Sie wie immer die mächtigsten Vehikel, wie der Devestator-Mech der Harkonnen, der kleinere Basen im Alleingang dem Erdboden gleichmachen kann. Neben den drei Haupthäusern Atreides, Harkonnen und Ordos nehmen fünf weitere Fraktionen am begrenzten Krieg teil. Außer den eingeborenen Kriegern der Fremen begegnen Sie den Ix, den Teilaxu, der Navigatoren-Gilde und der kaiserlichen Leibwache, den Sadaukar. Diese so genannten Subhäuser versorgen Sie (oder Ihre Gegner) mit neuartiger Technologie und speziell begabten Kriegern. So können die Fremen beispielsweise Sandwürmer anlocken oder die riesigen Kriechtiere in die Reihen Ihrer Feinde lenken.

Nicht ganz perfekt: Unter der schicken 3D-Grafik lauern immer noch Uralt-Mängel aus den Anfängen der Echtzeit-Strategie.

Um dem Truppenmanagement mehr Gewicht zu verleihen, greift **Emperor** auf das aus **Alarmstufe Rot 2** bekannte Erfahrungssystem zurück. Je mehr Kämpfe ein Soldat oder Vehikel übersteht, desto höher steigt seine Erfahrung. Ausgezeichnete Truppen werden im Spiel durch bis zu drei goldene Winkel gekennzeichnet, wobei sich dieser Wert direkt auf die Effizienz Ihrer Mannen auswirkt. So verursacht eine erfahrene Einheit

TEST CENTER

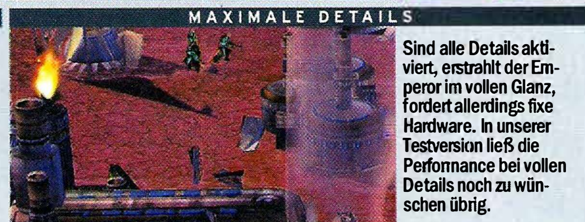
SYSTEM:	LOW END			STANDARD				HIGH END			
	Pentium II 300 64 MB Software	Pentium II 300 64 MB Riva TNT	Duron 600 128 MB Matrox G 400	Pentium II 400 128 MB Voodoo2	Celeron 450 128 MB Voodoo3	Pentium III 500 128 MB Voodoo3	Pentium III 700 128 MB Riva TNT2	Pentium III 933 256 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB Voodoo5	T-Bird 900 128 MB GeForce2 MX	Pentium III 933 128 MB GeForce2
BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS



Für maximale Performance sollten Sie in den erweiterten Einstellungen Farbtiefe und Auflösung reduzieren. Für Schatten, Modelle und Texturen sollten Sie ebenfalls die niedrigste Detailstufe wählen. Das bringt mehr Leistung, verschlechtert die Optik aber nicht dramatisch.

MAXIMALE DETAILS



Sind alle Details aktiviert, erstrahlt der Emperor im vollen Glanz, fordert allerdings fixe Hardware. In unserer Testversion ließ die Performance bei vollen Details noch zu wünschen übrig.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal



LÄMMER ZUR SCHLACHTBANK
Gegen eine solch schwer befestigte Stellung haben die anstürmenden Atreides-Scouts nicht die geringste Chance. Diese flinken Läufer sind allerdings auch nicht zum Angriff, sondern zur Erkundung des Geländes gedacht.

mehr Schaden als ein ungeschickter Rekrut, verfügt über mehr Lebenspunkte oder erhält besondere Fähigkeiten.

Zwischen den Missionen planen Sie Ihren Feldzug auf einer taktischen Karte. Hier entscheiden Sie sich, welches Territorium als Nächstes angegriffen werden soll, und erhalten Informationen über eventuell in der Gegend operierende Subhäuser, die Sie durch Hilfsaktionen auf dem Schlachtfeld auf Ihre Seite ziehen können. Auf der Karte verwalten Sie auch Ihre Verstärkungstruppen, die Sie entweder mit in die Schlacht nehmen oder als Garnison in gefährdeten Gebieten zurücklassen.

Im Mittelpunkt des Spielgeschehens stehen allerdings nach wie vor die Echtzeit-Gefechte, wobei hier in erster Linie das gute alte Spielprinzip des „Wir hauen die gegnerische Basis zu Klump" zum Einsatz kommt. Einige wenige Missionen durchbrechen dieses Schema: So schlagen Sie beispielsweise relativ früh in der Kampagne mit einer kleinen Spezialeinheit eine Schlacht im Inneren eines Raumfrachters oder müssen einen internen Konflikt auf dem Heimatplaneten Ihres Hauses austragen. SASCHA GLISS

MEINUNG
SASCHA GLISS



Brandneue Optik, uraltes Spiel: Emperor ist das schönste Command & Conquer aller Zeiten.

Was ist los bei Westwood? Mit schöner Regelmäßigkeit beglücken uns die Echtzeit-Erfinder mit immer neuen Aufgüssen des Erstlingswerks von 1992. Auch Emperor macht in der Reihe uninspirierter Neuauflagen keine wirkliche Ausnahme. Nach anfänglicher Freude über die schicke und butterweich animierte 3D-Grafik und die aufwendigen Filmsequenzen macht sich bei der Suche nach neuen Ideen schnell Ernüchterung breit: Der gute alte Tank-Rush führt in den meisten Missionen immer noch genauso todsicher zum Erfolg wie in C&C. Ebenso bekannt dürfte Kennern der Vorgänger die alles andere als perfekte künstliche Intelligenz der eigenen Mannen vorkommen, die bisweilen dafür sorgt, dass ein Sammler nach dem anderen in ein vom Gegner besetztes Spice-Feld aufbricht, nur um dort gnadenlos zusammengeschossen zu werden. Die taktische Karte, die nun die einzelnen Kämpfe miteinander verknüpft, ist zwar ein netter Einfall, wurde allerdings nicht konsequent ins Spiel eingebunden. So erwartet Sie auch in den Abwehrschlachten dieselbe Aufgabe wie in den offensiven Missionen: die Zerstörung aller feindlichen Einheiten.

TESTURTEIL EMPEROR

79

ENTWICKLER Westwood	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. DM 90,-	**TERMIN** 14.06.2001
BENÖTIGT Pentium II 350, 64 MB RAM, HD: 650 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 600, 128 MB RAM, HD: 650 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 4
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 80%
Stilechte, technisch gelungene 3D-Optik.

SOUND 80%
Bombast-Soundtrack, flotte Sprüche.

STEUERUNG 80%
Einige wichtige Features fehlen.

MEHRSPIELER 70%
Mehrspielerschlachten nach Schema F.

RIM - Battle Planets





WINTERKRIEG Sie kämpfen auf verschiedenen Terrains: Schnee, Wüste, Asteroiden und Minen.

In einer entfernten Galaxie tobt ein Runden-Krieg zwischen Maschinen und Insekten.

Während Blue Byte mit **Battle Isle 4** nicht ganz die Erwartungen erfüllen konnte, versucht nun der Erfinder der Serie, Bernhard Ewers, unter neuer Flagge an alte Erfolge anzuknüpfen. **RIM – Battle Planets** versetzt Sie in die Rolle von Commander Adamski, der mit einem Raumschiff und einer schlagkräftigen Armee aus Panzern, Artillerie und Jagdflugzeugen Zug um Zug die Artefakte einer längst verschwundenen Alien-Rasse erforscht. Das Kampfsystem ist einfach zu erlernen, erlaubt aber eine Menge taktischer Finessen. In zwei getrennten Phasen bewegen beide Parteien ihre Truppen über eine mit Höhenlevels und Sichtlinien versehene 3D-Landschaft und greifen danach an. Getroffene Einheiten gehen nicht einfach in Flammen auf, sondern verlieren – je nach Beschädigungsgrad – nach und nach Schilde, Waffen und Antrieb. So arbeiten Sie sich auf exotischen Himmelskörpern durch 30 Levels und verfolgen die in 3D-Sequenzen erzählte Story. **RIM** ist ein solides Taktikspiel ohne große Schwächen, das allerdings auf die Dauer wenig Abwechslung bietet. Für Fans trotzdem empfehlenswert! RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
RIM - BATTLE PLANETS

ENTWICKLER Trinode	**ANBIETER** Fishtank Int.
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 650 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 650, 128 MB RAM, HD: 650 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

79

GRAFIK 60%
Nicht grade hübsch, aber angemessen.

SOUND 70%
Gut synchronisierte Charaktere.

STEUERUNG 80%
Lässt kaum Wünsche offen.

MEHRSPIELER 70%
Trotz Rundenspiel kaum Wartezeiten.

Original War



SANI! Verwundete Soldaten sollten Sie schnell heilen, da Sie nur selten Nachschub bekommen.

Amis und Russen bekriegen sich zwei Millionen Jahre vor unserer Zeit. **Kriegen Sie mit!**

Weil die US-Armee den Russen wichtige Rohstoffvorkommen abjagen will, schickt sie kurzerhand Truppen per Zeitmaschine in die Vergangenheit. Doch irgendwas geht schief, die Roten bekommen Wind von der Sache und schon entbrennt in der prähistorischen Zeit ein Echtzeit-Krieg. Sie führen eine Hand voll Leute auf einer der beiden Seiten durch jeweils rund 15 Missionen einer verzweigten Kampagne. Anders als in den meisten Genrekollegen können Sie nicht einfach neue Einheiten bauen, sondern müssen mit den vorhandenen Männern auskommen. All Ihre Teammitglieder verfügen über eine Reihe von Charakterwerten wie Kampfstärke oder technisches Verständnis, die sich im Spielverlauf verbessern. Auch die Levels setzen nicht nur auf das übliche „Basis bauen, Gegner überrennen"-Schema. Vielmehr erwartet Sie ein cleverer Mix aus Kommandoaufträgen, Ressourcenabbau und Rettungseinsätzen. Dass **Original War** trotz vieler frischer Ideen höhere Wertungsregionen verwehrt bleiben, liegt zum einen an der nur mäßigen Gegner-KI, zum anderen daran, dass viele Missionen nur durch ausgiebiges Laden und Speichern zu schaffen sind. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
ORIGINAL WAR

ENTWICKLER Altar Interactive	**ANBIETER** Virgin Int.
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 600 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 450, 128 MB RAM, HD: 1100 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC –, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

76

GRAFIK 60%
Wirkt altbacken, teils unübersichtlich.

SOUND 80%
Sehr gute englische Synchronisation.

STEUERUNG 70%
Nicht ganz intuitiv, aber gut.

MEHRSPIELER 60%
Nicht so stark wie gegen den PC.

Der Clou! 2



In der Fortsetzung des Krimi-Klassikers machen Sie mit Gentleman-Gangster Matt Tucker und seinen Komplizen **den Bruch Ihres Lebens.**

Sie steuern den smarten Einbrecher durch eine düstere 3D-Stadt und machen sich auf die Suche nach lohnenden Fischzügen und Komplizen. Am heimischen Schreibtisch plant Matt seine (komplett gewaltfreien) Brüche. Hierfür nutzen Sie eine Art Videorekorder, mit dem Sie alle Aktionen der Gangster aufzeichnen. Unterläuft Ihnen ein Fehler, spulen Sie einfach das virtuelle Band zurück und überschreiben das Malheur. Sind Sie mit Ihrem Plan zufrieden, starten Sie ihn per Mausklick und schauen den Ganoven bei der Arbeit zu. Sobald Sie sich an das Aufzeichnungssystem gewöhnt haben, geht die Planung zwar locker von der Hand, artet allerdings in größeren Gebäuden oft in Arbeit aus, da Sie hier erst umständlich nach der Beute suchen müssen. Außerdem können Sie keine neuen Handlungsstränge einfügen, weshalb längere Pläne oft komplett neu aufgenommen werden müssen, falls Sie zu Beginn einen Fehler gemacht haben. Die eigenwillige 3D-Comicgrafik ist Geschmackssache, das gilt allerdings nicht für die oft unübersichtliche Kameraführung und die unnötig kompliziert konstruierte Stadt, in der Sie stets dieselben langweiligen Standardwege zum Pfandleiher oder Werkzeugladen gehen müssen. SASCHA GLISS

TESTURTEIL
DER CLOU! 2

ENTWICKLER Neo	**ANBIETER** Jowood
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 200 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 600, 128 MB RAM, HD: 200 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk –, Internet –
1 Spieler pro Packung

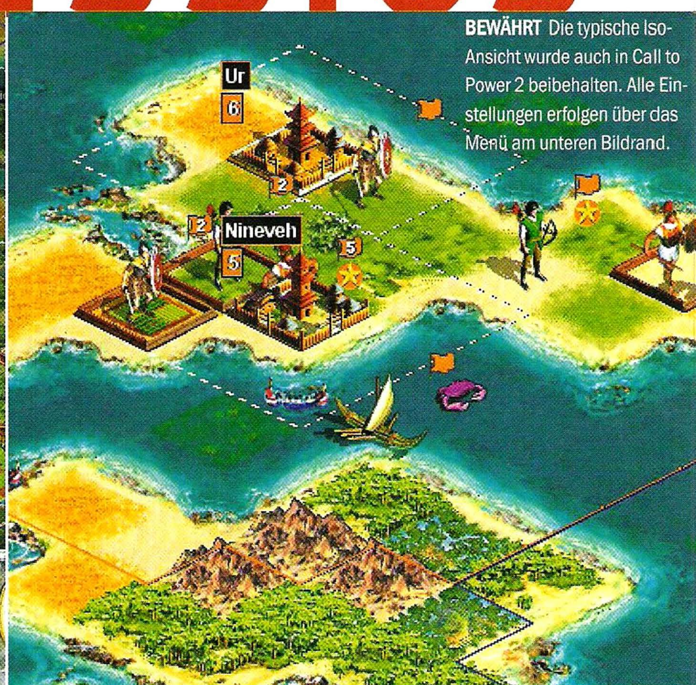
68

GRAFIK	60%
3D-Comicgrafik, leicht unübersichtlich.	
SOUND	60%
Fahrstuhlmusik, unspektakuläre Effekte.	
STEUERUNG	70%
Maussteuerung, größtenteils zweckmäßig.	
MEHRSPIELER	–%
Keine Wertung möglich.	

Classics



HAUTNAH Bei Schlachten schaltet das Spiel in das Kampffenster um. Ausgewogene Truppen besiegen Spezialisten fast immer.



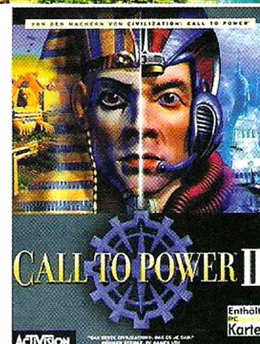
BEWÄHRT Die typische Iso-Ansicht wurde auch in Call to Power 2 beibehalten. Alle Einstellungen erfolgen über das Menü am unteren Bildrand.

Call to Power 2

Keine kurze Geschichte der Zeit: Über 4.000 Jahre führen Sie Ihr Volk als unsterblicher Anführer zu Ruhm und Größe.

Für Freunde geschichtlicher Was-wäre-wenn-Szenarien war die **Civilization**-Serie schon immer das ideale Betätigungsfeld. Das hat sich mit **Call to Power 2** genauso wenig geändert wie das in Beton gegossene Spielprinzip: Rundenbasiert führen Sie Ihr prähistorisches Siedlerhäufchen durch alle Epochen der Zeit, um schließlich die alleinige Weltherrschaft als ultimatives Ziel zu erreichen. Zug um Zug erforschen Sie die isometrische Spielwelt, gründen Städte und bauen diese aus. Früher oder später treffen Sie auf andere Völker; dank umfangreicher Diplomatie-Optionen ist von der Allianz über den Austausch von Wissen bis zum Aufhetzen gegen einen Feind fast alles möglich. Allerdings enden die Beziehungen meist im erbitterten Krieg. Wohl dem, der rechtzeitig in die Forschung investiert hat. Je fortgeschrittener Ihr Volk ist, desto effektivere Einheiten schicken Sie in die Schlacht. Das Kampfsystem wurde so überarbeitet, dass mehr die Zusammenstellung der Armee als die Stärke einzelner Truppen entscheidet. Da Feintuning ganz oben auf der Liste der Entwickler stand, ist **Call to Power 2** trotz einiger Schwächen (etwa das unnötig verschachtelte Menü) das bisher beste **Civilization**.

Anbieter .... Activision
Preis .... Ca. DM 45,-

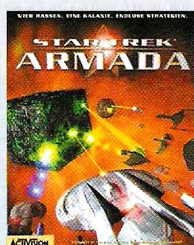


Wussten Sie schon, dass ...

- die Idee zu Civilization nicht von Kult-Designer Sid Meier stammt, sondern auf einem relativ unbekannten Brettspiel basiert?
- in Call to Power 2 die bei Fans unbeliebte Weltraum-Spielebene des direkten Vorgängers aus Gründen der Übersichtlichkeit ersatzlos gestrichen wurde?

Gut & Günstig:

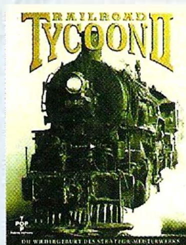
Star Trek: Armada



Activision, ca. DM 30,-

In 20 abwechslungsreichen und mitunter kniffligen Missionen streiten Sie abwechselnd als eine von vier Parteien (Borg, Förderation, Romulaner, Klingonen) um die Vorherrschaft im **Star Trek**-Universum. Zu den Stärken des Spiels zählen vor allem die einfache Steuerung und zahlreiche hochwertige Videosequenzen.

Railroad Tycoon 2



Take 2, ca. DM 20,-

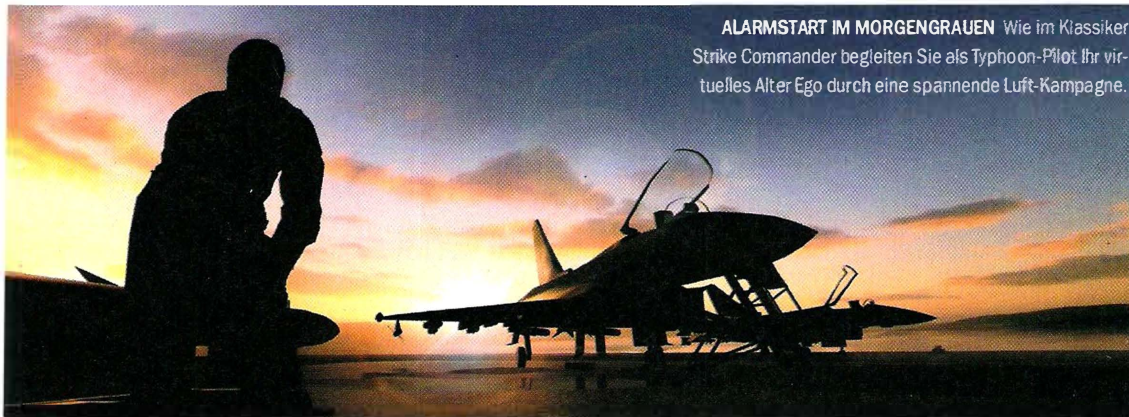
Als Chef einer Eisenbahnlinie erschließen Sie Europa, Amerika oder Asien für den Zugverkehr. In den Kampagnen oder freien Modi legen Sie Gleise, errichten Bahnhöfe und kaufen Lokomotiven sowie Waggons ein. Mit Personen- und Gütertransporten scheffeln Sie Geld und bauen Ihr Imperium aus.

Ihre Experten



THOMAS WEISS FLORIAN STANGL

Neue **Hoffnung** für **PC-Piloten?**



ALARMSTART IM MORGENGRAUEN Wie im Klassiker Strike Commander begleiten Sie als Typhoon-Pilot Ihr virtuelles Alter Ego durch eine spannende Luft-Kampagne.

Kollege Steidle war nicht mehr wiederzuerkennen: Unter den verständnislosen Blicken seiner Kollegen verbrachte der Flugsimulationsexperte eine um die andere Nacht am Schreibtisch und ließ sich nur unter Gewaltandrohung von seinem PC trennen. Der Grund für dieses seltsame Verhalten war DIDs brandneue Flugsimulation **Eurofighter Typhoon**, für die Rüdiger in den höchsten Tönen schwärmt. Den Unkenrufen der Hardcore-Gemeinde zum Trotz stellt **Typhoon** tatsächlich den derzeit aussichtsreichsten Kandidaten dar, um dem kränkelnden Sim-Genre wieder auf die Beine zu helfen. Anstatt den Durchschnittsspieler mit unnötig komplizierter Bedienung abzuschrecken, setzt **Typhoon** nämlich auf abwechslungs- und actionreiche Aufträge und eine dramatische Story, die den virtuellen Piloten voll in ihren Bann zieht.

Schon einmal wurde ein bereits totgesagtes Genre auf ähnliche Art wiederbelebt, und zwar vom Verkaufsschlager **Diablo**, den viele eingefleischte Rollenspielexperten verächtlich als simples „Hack-and-Slay"-Spielchen links liegen ließen. Und dennoch bereitete **Diablo** den Weg für andere komplexere Rollenspiele wie **Baldur's Gate** oder das exzellente **Gothic** und hauchte so dem Genre neues Leben ein.

Der Boykottaufruf gegen das vermeintlich zu actionlastige **Typhoon**, der auf mehreren einschlägigen Internet-Boards laut wurde, ist also ein Schnitt ins eigene Fleisch, zumal die Realismusfanatiker angesichts der bevorstehenden Veröffentlichung von **IL-2 Sturmovik** kaum Grund zur Klage haben dürften.

Die PC-Games-Referenzen: **ACTION**

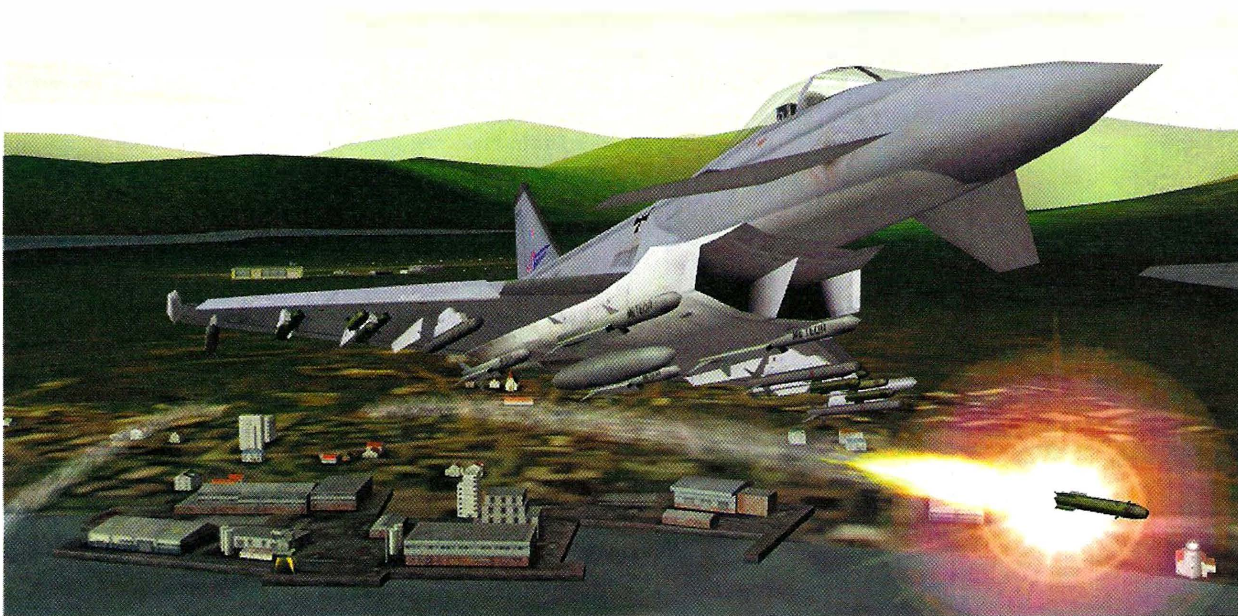
Titel	Beschreibung	Platzierung Lesercharts	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Unreal Tournament	Ego-Shooter	6	92	09/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Dark Project 2 – The Metal Age	Action-Adventure	66	91	05/00	Eidos Interactive, ca. DM 80,-
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	51	91	12/98	Havas Interactive, ca. DM 70,-
No One Lives Forever	Ego-Shooter	25	91	01/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Clive Barker's Undying	Ego-Shooter	7	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Deus Ex	Action-Adventure	15	89	08/00	Eidos Interactive, Ca. DM 80,-
System Shock 2	Action-Adventure	45	89	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Half-Life: Gunman Chronicles	Ego-Shooter	37	88	12/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Rayman 2 – The Great Escape	Jump & Run	90	88	12/99	Ubi Soft, ca. DM 80,-
B-17 Flying Fortress 2	Flugsimulation	95	87	01/01	Infogrames, ca. DM 80,-
Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	NEU	87	06/01	Koch Media, ca. DM 80,-
Mechwarrior 4: Vengeance	Kampfroboter	57	85	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Star Trek: Voyager – Elite Force	Ego-Shooter	28	85	10/00	Activision, ca. DM 80,-
Tribes 2	Multiplayer-Shooter	47	85	05/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Drakan	Action-Adventure	23	84	10/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Unreal	Ego-Shooter	55	84	08/98	Infogrames, ca. DM 30,-
Counter-Strike 1.0	Taktik-Shooter	2	84	02/01	Havas Interactive, ca. DM 30,-
Outcast	Action-Adventure	114	84	08/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Starlancer	Weltraum-Action	124	84	06/00	Microsoft, ca. DM 90,-
Tomb Raider 2	Action-Adventure	147	83	12/97	Eidos Interactive, ca. DM 30,-

HIGHLIGHTS



Eurofighter Typhoon

In der Realität kommt der Eurofighter bislang nur in Rudolf Scharpings Träumen zum Einsatz. **In DIDs exzellenter Flugsimulation dürfen Sie schon jetzt mit dem europäischen Wundervogel die Welt retten.**

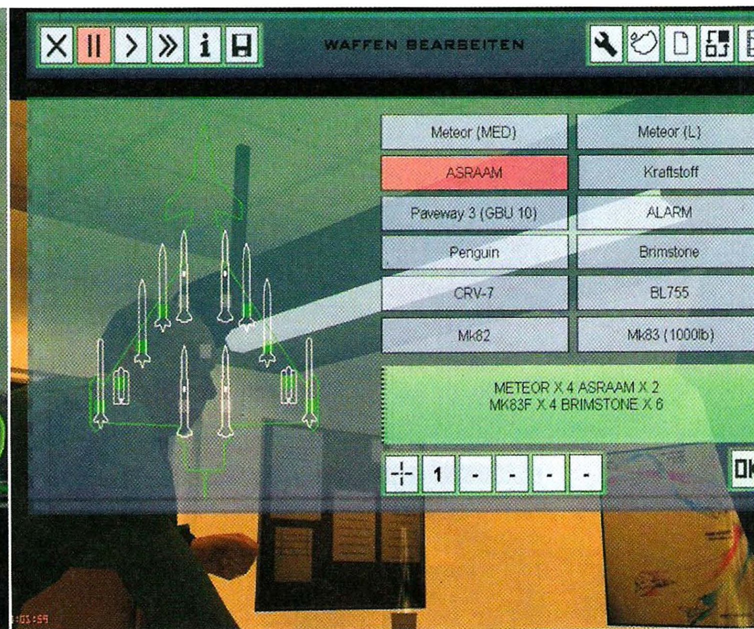


FEUER FREI! Der Eurofighter kann ein ganzes Arsenal tödlicher Hightech-Waffen mitführen, sowohl gegen Luft- als auch gegen Boden- oder Seeziele.

Es ist aber auch ein Kreuz mit diesen Russen: Alle paar Flugsimulationen lang fallen die ehemaligen Kommunisten in die westliche Welt ein und es liegt am Spieler, die Invasoren aufzuhalten. Auch **Eurofighter Typhoon** lässt jenes ausgelutschte Szenario aufleben, diesmal im Jahre 2015. Aber, um es vorwegzunehmen, das ist auch schon beinahe alles, was es zu meckern gibt. Denn DIDs neuester Streich verknüpft Luftkampf-Action satt mit einer dynamischen Kampagne und fesselnder Hintergrundstory zu einer Flugsimulation der absoluten Extraklasse. Die beginnt für Kenner des Genres ungewöhnlich: Aus zehn Piloten einer auf Island stationierten Jagdstaffel wählen Sie sechs aus, die Sie für die nächsten 50 bis 70 Spielstunden begleiten werden. Für die Flieger bedeutet das zunächst grauen Alltag. Während sich Markus „Baron" Ziegler noch vor Ihren Augen gemütlich bei einer Tasse Kaffee im Offizierskasino entspannt, trudelt im Missionsplaner am oberen Bildschirmrand der erste Auftrag ein: Starten Sie mit Ihrer Maschine zur Patrouille an den vorgegebenen Wegpunkten und kehren Sie nach getaner Arbeit zum Stützpunkt zurück. In Spielgrafik-Zwischensequenzen begleiten Sie „Baron" zur Einsatzbesprechung und sehen ihn zum Hangar trotten, wo er in seine Maschine klettert und zur Startbahn rangiert. Jetzt übernehmen Sie! Texteinblendungen machen Sie kurz mit den wichtigsten Instrumenten vertraut und zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Düsenjäger zum Abheben bewegen. Als Sie den Autopiloten den nächsten Wegpunkt ansteuern lassen und den weiteren Erklärungen der Online-Hilfe folgen, trudelt eine brandaktuelle TV-Newsmeldung ein, die Sie noch im Cockpit abrufen können: Eine Bombe hat ein russisches Wohnhaus zerfetzt, dutzende Opfer sind zu beklagen. Die Regierung macht Terrorgruppen im Baltikum für den Anschlag verantwortlich und kündigt drastische Maßnahmen an. Während Sie zur Landung ansetzen, zieht Russland Truppen



IM DOGFIGHT Wenn die Raketen verschossen sind, muss die gute alte Bordkanone die Situation bereinigen. Nicht ganz einfach, da Trümmer Ihre Maschine beschädigen können.



WAHL DER WAFFEN Nur vor manchen Einsätzen dürfen Sie sich Ihre Bewaffnung selbst aussuchen, meist ist sie vorgegeben.



STUKA-ANGRIFF Der Eurofighter ist nicht nur im Luftkampf ein formidabler Gegner, sondern auch als Jagdbomber äußerst effektiv. Die britische Markierung auf dem Leitwerk gehört zu den unschönen Lokalisierungsfehlern.

IM WETTBEWERB

Flugsimulanten stehen nicht gerade vor der Qual der Wahl: **Eurofighter Typhoon** ist seit dem ein Jahr alten **Jane's F/A-18** die erste Simulation eines modernen Kampfjets. Wer nach einer möglichst realistischen Flugerfahrung sucht, ist mit dem **Jane's**-Titel oder dem Klassiker **Falcon 4.0** (nebst Updates) besser bedient. Wer aber Spaß an actionreichen Luftgefechten hat, für den ist **Typhoon** fast konkurrenzlos; lediglich **Jane's USAF** oder Programme aus dem Hause Novalogic kommen dem nahe. Wenn Sie lieber auf Tuchfühlung mit Ihrem Gegner gehen, sei Ihnen die WK2-Bombersimulation **B-17 The Mighty 8th** ans Herz gelegt.

Eurofighter Typhoon	**87**
B-17 The Mighty 8th	87
Jane's USAF	80
Jane's F/A-18	79
Falcon 4.0	77

an den Westgrenzen zusammen. Minuten später bricht mit der Invasion von Estland, Litauen, Polen und Norwegen der Dritte Weltkrieg aus. Das alles verfolgen Sie live durch ständig eingespielte Nachrichtensendungen. Um Europa vom Nachschub aus den USA abzuschneiden, starten die russischen Streitkräfte eine Landungsoperation gegen Island. Plötzlich tauchen U-Boote vor der Küste auf, dann suchen sich Cruisemissiles Ziele auf dem Festland und schließlich bringen Hoverboote Panzer an Land – die dynamische Kampagne beginnt. Invasionstruppen und Nato-Streitkräfte kämpfen um insgesamt 113 Sektoren auf dem Eiland. Komplett in Echtzeit, die Uhr tickt ständig weiter.

Während der Missionsgenerator ständig neue Einsätze ausspuckt, können Sie den Fortgang des Krieges am Boden beobachten. Da liefern sich verbündete und feindliche Panzerverbände erbitterte Gefechte um Flugfelder, gegnerische Jagdbomber steigen zur Unterstützung auf, eine Staffel MiGs sorgt für Deckung. All Ihre Aktionen wirken sich direkt auf den Feldzug aus. Schneiden Sie etwa anfangs besonders gut ab, wenn es gilt, die Landungsboote zu versenken, bekommen Sie es später mit deutlich weniger Bodentruppen zu tun. Wehren Sie die erste Welle dagegen nicht rechtzeitig ab, haben es Ihre Verbündeten schwerer. Neben Standardmissionen wie Patrouillen oder Alarmstarts fliegen Sie im Spielverlauf eine Reihe von Sondereinsätzen, die besonders großen Einfluss auf den Kampagnenverlauf haben. So sollen Sie einmal die Maschine des US-Vizepräsidenten eskortieren, ein andermal eine Welle von Bombern abfangen, die die alliierte Nachschubflotte attackieren.

Mit einem Hang zu Dogfights und Bomberflügen werden auch Wing-Commander-Fans mit dem actionreichen Eurofighter Typhoon Spaß haben.

Über den aktuellen Stand informieren Sie ein stündlicher Kriegsreport und hin und wieder eingespielte Fernsehberichte, die Erfolge und Misserfolge Ihrer Staffel kommentieren. Für die sind Sie selbst verantwortlich: Zwar fliegt der Autopilot ganz passabel, wenn's brenzlig wird, sollten Sie aber selbst zum Steuerknüppel greifen. Das ist manchmal nicht ganz einfach, denn es kann durchaus vor-

TEST CENTER

SYSTEM: / BENCHMARK: Das Programm finden Sie auf CD und DVD!

	LOW END			STANDARD				HIGH END			
System	Pentium II 300, 64 MB, Software	Pentium II 300, 64 MB, Riva TNT	Duron 600, 128 MB, Matrox G 400	Pentium II 400, 128 MB, Voodoo2	Celeron 450, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 500, 128 MB, Voodoo3	Pentium III 700, 128 MB, Riva TNT2	Pentium III 933, 256 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, Voodoo5	T-Bird 900, 128 MB, GeForce2 MX	Pentium III 933, 128 MB, GeForce2
Benchmark	809	1.649	2.309	2.349	2.482	2.509	3.239	4.089	4.159	4.809	6.202
640x480 min.	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
640x480 max.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 min.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
800x600 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 min.	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
1.024x768 max.	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

MINIMALE DETAILS

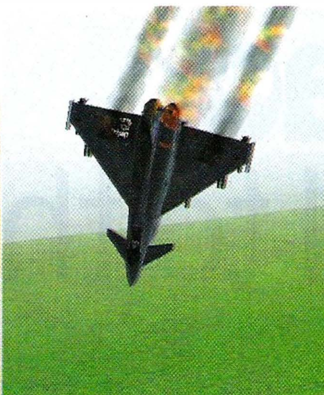
Die Grafik-Optionen lassen Ihnen lediglich die Wahl zwischen drei verschiedenen Auflösungen und 16 beziehungsweise 32 Bit Farbtiefe. Den Detailgrad und die Sichtweite bestimmt das Programm anhand Ihrer Rechnerkonfiguration automatisch. Wichtig sind Prozessor und RAM.

MAXIMALE DETAILS

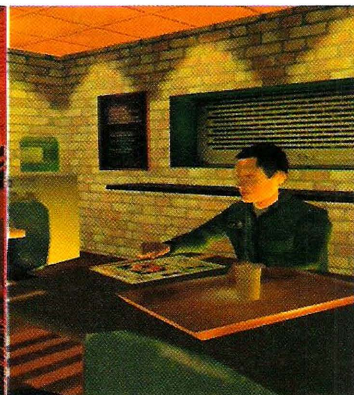
Auch mit einer schnellen Maschine und genügend RAM unter der Haube ist der Eurofighter kein optisches Glanzlicht. Die Flugzeuge sehen zwar gut aus, aber die Landschaft ist arg karg geraten.

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal


KALT ERWISCHT Auf einer Patrouille hängt sich plötzlich eine SU-27 Flanker an unser Heck ...


... Sekunden später brennt die Kiste und uns bleibt nur noch der Schleudersitz.


Eine Zwischensequenz zeigt die Rettung des Piloten und den holprigen Ritt zurück zur Basis, ...


... wo sich der unglückliche Held bei einer Tasse Kaffee wieder erholen kann.

kommen, dass drei oder vier Ihrer Schützlinge gleichzeitig zum Einsatz abheben müssen. Per Mausklick springen Sie dann von Cockpit zu Cockpit und helfen überall aus, wo Not am Mann ist. Aber keine Sorge: Der Eurofighter fliegt sich auch für Einsteiger getreu seinem echten Vorbild leicht wie eine Feder. Etwas Fingerspitzengefühl, ein guter Joystick und eine Hand voll Tasten reichen aus, um die ersten Angriffe siegreich zu meistern. Mit Radarkonfigurationen oder Zielsystemen brauchen Sie sich nicht groß herumzuschlagen. Die Automatikfunktionen übernehmen sogar Gegenmaßnahmen und Landeeinweisung. Außerdem dürfen Sie, abgesehen von der Endphase, jederzeit speichern. Während sich Action-Liebhaber über solche Hilfestellungen freuen, werden eingefleischte Hobby-Piloten viele der komplexen Funktionen aus dem Vorgänger **EF 2000** oder aus **Falcon 4.0** vermissen. Die Grafik wird beide Zielgruppen nicht ganz überzeugen können. Denn während Flieger und Fahrzeuge durch ihren Detailreichtum glänzen, wirkt die Landschaft unnatürlich leer und farblos. Keine Bäume zieren die Berge, und zwischen den Städten auf Bodenobjekte wie Häuser oder Fabriken zu stoßen, ist schon Glücksache. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL
EUROFIGHTER TYPHOON

87

ENTWICKLER Rage Software	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 265, 64 MB RAM, HD: 700 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 800, 128 MB RAM, HD: 700 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D | OpenGL
Lenkrad | Gamepad
Joystick | Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1 | Netzwerk 8
Internet 8
1 Spieler pro Packung

GRAFIK 70%
Flieger hui, Landschaft pfui.

SOUND 70%
Etwas zu wenig Funksprüche.

STEUERUNG 80%
Leicht zu erlernen, trotzdem mit Tiefe.

MEHRSPIELER 70%
Witzige Modi, leider keine Kampagne.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



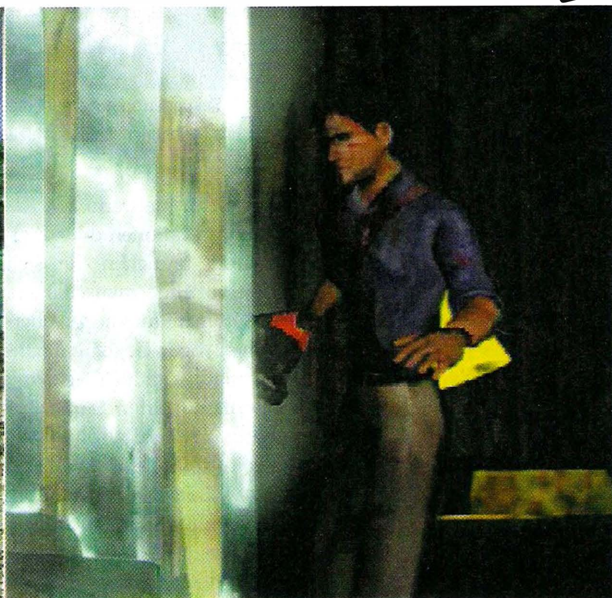
Verdammt lange her, dass ich mit einer Flugsimulation so viel Spaß hatte wie mit Eurofighter Typhoon.

Noch nie habe ich eine so spannende Kampagne erlebt! Die ständigen Nachrichtensendungen und das überschaubare Szenario sorgen dafür, dass ich wirklich das Gefühl habe, mittendrin zu stecken. Und nur an meinem Können liegt es, ob die freie Welt dem Überfall standhalten kann. Die Auswirkungen meiner Aktionen sehe ich sofort: Wenn ich bei einem Wild-Weasel-Angriff die Verteidigung an einem gegnerischen Flugfeld dezimiere, habe ich es wirklich leichter, wenn ich beim nächsten Mal die Hangars in Schutt und Asche lege. Dank der einfachen Handhabung und der spannungsgeladenen Missionen werden auch Einsteiger ihren Spaß haben. Mal abgesehen von der nicht immer guten KI der Computerflieger und ein paar Bugs gehört **Eurofighter Typhoon** für mich zum Besten, was das Flugsimulationsgenre je hervorgebracht hat. Allerdings sollten Hardcore-Piloten lieber zu **Falcon 4.0** mit den neuesten Realismus-Patches greifen. **Typhoon** ist klar auf Luftkampf-Action ausgelegt.

Evil Dead: Hail to the King



SPLATTER PUR! Ash zerlegt seine Gegner am liebsten gleich richtig. Blöd nur, dass immer neue Zombies angreifen.



SEHR WILLKOMMEN Für die kleinen Zwischensequenzen ist man ob des enormen Schwierigkeitsgrades sehr dankbar.

Groovy! Mit **Kettensäge und Schrotflinte** stürzt sich Kultfigur Ash ins PC-Spiel zur Tanz-der-Teufel-Trilogie.

Wer auch nur einen der **Evil Dead**-Filme gesehen hat, wird sich kaum wundern, dass Kultfigur Ash spätestens nach dem dritten Teil (**Armee der Finsternis**) einen psychischen Knacks erlitten hat. Um das Trauma zu überwinden, kehrt er mit seiner neuen Freundin Jenny zu dem abgelegenen Haus zurück. Das war eine ganz schlechte Idee: Ein böses Spiegelbild von Ash aktiviert das Tonband mit den Beschwörungsformeln, praktisch das Halali für alle Dämonen. Jenny wird in den Wald verschleppt, Sie übernehmen mit Ash die Rettungsaktion und müssen außerdem verlorene Seiten des legendären Totenbuches Necronomicon finden. Was folgt, ist ein altbackenes Action-Adventure im Stil von **Resident Evil**. Sie steuern die Hauptfigur über statische Umgebungsbildschirme, finden Gegenstände, die an der richtigen Stelle benutzt werden wollen, und bekämpfen zahlreiche, wenig unterschiedliche Monster. Da diese teilweise immer wieder auferstehen und das Speichern nur an sporadischen Inventarkisten möglich ist (sofern Sie eine Filmrolle gefunden haben, die zum Sichern berechtigt), wird der Schwierigkeitsgrad enorm in die Höhe geschraubt. Das liegt auch an der mitunter hakeligen Steuerung und der ungünstigen Kameraperspektive. Während die Grafik mit groben Figuren und Hintergründen enttäuscht, sorgen Musik, Sound und diverse Schreckmomente immerhin für Gänsehaut-Atmosphäre. GEORG VALTIN

TESTURTEIL
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING

ENTWICKLER Heavy Iron St.	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 600 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 700, 128 MB RAM, HD: 600 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

63

GRAFIK 50%
Hintergründe und Figuren enttäuschend.

SOUND 80%
Cool: Musik und Ashs Originalstimme.

STEUERUNG 60%
Gerade in heftigen Kämpfen zu hakelig.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

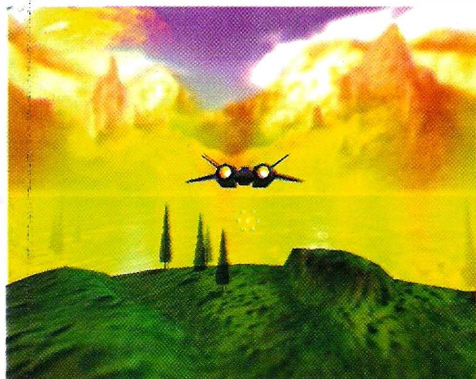
MEINUNG
GEORG VALTIN



Scheint ein Fluch zu sein: Auch die Umsetzung von Evil Dead erreicht in keiner Weise die Filmvorlagen.

Hail to the King, Baby? Schön wäre es gewesen. Stattdessen enttäuscht **Evil Dead** in vielen Belangen, der Spielspaß leidet aufgrund zahlreicher Unzulänglichkeiten erheblich. Wenn man schon nur an Speicherpunkten sichern darf, warum sind dann Grafik und Steuerung nicht wenigstens so gut, dass man das nochmalige Spielen einer Passage gern in Kauf nimmt? Dazu kommen noch eintönige Gegner, die zu allem Übel einfach nicht totzukriegen sind. Blöd: Munition und Kettensägenbenzin findet man viel zu selten, so dass man vor den Angreifern lieber wegrennt, als sie zu bekämpfen. Einzig die Anleihen aus dem Film, die ironischen Kommentare von Ash (übrigens mit der Original-Stimme von Bruce Campbell) und das Wiedersehen mit bekannten, wenn auch unliebsamen Gesichtern motivieren trotz aller Mängel eine gewisse Zeit zum Spielen.

G-Tok



APOKALYPSE Auf Wunsch lässt sich eine Superbombe zünden, die sämtliche Gegner im Umkreis mit einem Schlag vernichtet.

Laut gewohnt überschwänglichem Packungstext ist **G-Tok** ein Spiel, das „Sie hungrig nach noch mehr Action zurücklässt". Und tatsächlich: Die verkorkste Alien-Jagd ist dermaßen ideen- und freudlos umgesetzt, dass man sich nach mehr sehnt: Sie gleiten per 08/15-Raumer durch kleine 3D-Welten, schießen Außerirdische mittels Dauerfeuer ab und dürfen von vorne anfangen, wenn Ihre drei Leben aufgebraucht sind – was aufgrund der wirren Steuerung (eine Maus-Unterstützung fehlt beispielsweise völlig) keine Seltenheit ist. Die Kontrahenten sind langweilige Pixelhäufchen, die wirr in der Gegend rumstehend und dank nicht vorhandener KI regelmäßig als Kanonenfutter enden. Wer besonders viele Widersacher totschießt, darf sich am Ende in einer Bestenliste verewigen. Eine lustige Highscore-Jagd dürfte wegen der niedrigen Spielqualität allerdings ausbleiben. Unser Tipp: Lieber Klassiker wie Blue Bytes **Extreme Assault** auspacken, spielen und richtigen Spaß haben – dieser Murks ist Ihr Geld nicht wert. THOMAS WEISS

Entwickler .... Acid Software
Anbieter .... Guildhall
Preis .... Ca. DM 80,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 15%

Tread Marks



Der Ansatz ist ja durchaus löblich: Sie steuern einen von 20 verschiedenen Panzern durch offenes Terrain und nehmen die gegnerischen Fahrzeuge mit riesigen Wummen unter Beschuss. Der Clou dabei: Wer Bomben in die Landschaft setzt, darf deren Form durch mächtige Explosionen verändern – riesige Krater sind die Folge. Die Umsetzung erstickt die im Grunde spaßige Spielidee aber schnell im Keim: Die Tanks steuern sich viel zu träge und bleiben regelmäßig in Schluchten stecken, von einem flüssigen Spielablauf kann daher keine Rede sein. Grafisch merkt man dem Titel deutlich an, dass kein betuchtes Entwicklerhaus, sondern Hobbybastler für die Programmierung verantwortlich waren. Die unterdurchschnittliche Grafikqualität soll durch bombastische Lichteffekte kaschiert werden, die heutzutage dank standardmäßigen 3D-Beschleunigerkarten schon Normalität sind. Im Mehrspieler-Modus macht **Tread Marks** wegen seines gewissen Trash-Faktors kurzfristig Laune, im optischen und spielerischen Vergleich zum direkten Konkurrenten **Tribes 2** geht der Titel jedoch gnadenlos unter. Da hilft auch der vergleichsweise günstige Preis von 50 Mark nicht. THOMAS WEISS

Entwickler .... Longbow Digital Arts
Anbieter .... AAA Game
Preis .... Ca. DM 50,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 40%

BSE Bomber





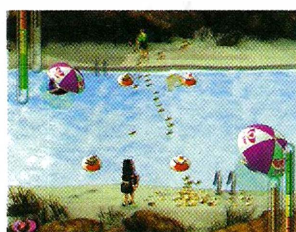
SEUCHENBEKÄMPFUNG Per Bombenwurf müssen alle Tiermehlbehälter zerstört werden, damit BSE sich nicht weiter ausbreitet.

Während Europas Landwirte angesichts von BSE um ihre Existenz fürchten, verwurstelt Koch Media das Thema kurzerhand zu einem simplen Minispiel. In 19 öden Levels zerstören Sie Tiermehlbehälter, fangen Kühe ein oder schießen Beweisfotos von durchgeknallten Tieren – alles bequem per Hubschrauber. Je nach Schwierigkeitsgrad haben Sie dafür unterschiedlich viel Zeit. Das ist die einzige Abwechslung, die **BSE Bomber** bietet, unterschiedliche Varianten im Gameplay waren wohl von vornherein nicht geplant. Denn obwohl sich die eintönigen Aufgaben abwechseln, spielt sich jeder Level gleich: Sie fliegen den Helikopter aus der Vogelperspektive an die gewünschte Stelle und lösen mit der Leertaste die entsprechende Aktion (fotografieren, Kuh einfangen, Bombe werfen) aus. Immer wieder. Für unfreiwilligen Humor sorgt die überflüssige „Hintergrundstory", mit der ein Zusammenhang zwischen den einzelnen Aufträgen an den Haaren herbeigezogen wird. Während man über die Thematik geteilter Meinung sein kann, gibt es über die schlechte Produktqualität keine Diskussionen. GEORG VALTIN

Entwickler .... Koch Media
Anbieter .... Koch Media
Preis .... Ca. DM 30,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 18%

Girlscamp



Das Spiel zur SAT.1-Serie unterbietet in Sachen Unterhaltungswert sogar die erbärmliche TV-Vorlage: Als eine von zehn Kandidatinnen mit unterschiedlichen Charakteren (die Palette reicht von der Molligen über die Hausfrau bis hin zur Schlampe) versuchen Sie, die anderen Girls aus dem Camp zu ekeln. Dafür müssen Sie einfach eine nach der anderen in einer simplen Schlammschlacht besiegen. Dahinter verbirgt sich eine Baller-Einlage, wobei die Kampfhühner auf den gegenüberliegenden Seiten eines Swimmingpools hin und her laufen und die Gegnerin wie wild mit Dreckbatzen beschießen. Wer zuerst keine Lebensenergie mehr hat, plumpst ins Wasser und hat verloren. Um dem Ganzen eine Portion taktische Tiefe zu verleihen, dürfen Sie die Energie mit Medipacks auffüllen und müssen mitunter Munition nachfassen, die im Wasser schimmt. Darüber hinaus erkunden Sie das Haus und führen mit den anderen Mädels sinn- und gehaltfreie Dialoge, die in Sprachausgabe ertönen. Auf Beleidigungen und abfällige Bemerkungen reagieren die Kandidatinnen standesgemäß wie im Fernsehvorbild mit einem Heulkrampf. Wer für diesen Mist Geld ausgibt, ist selbst schuld. GEORG VALTIN

Entwickler .... Novatrix
Anbieter .... Shoe Box
Preis .... Ca. DM 50,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 12%



Clusterball **Extrem**

Geben Sie sich online die Kugel – je mehr und je schneller, desto besser!

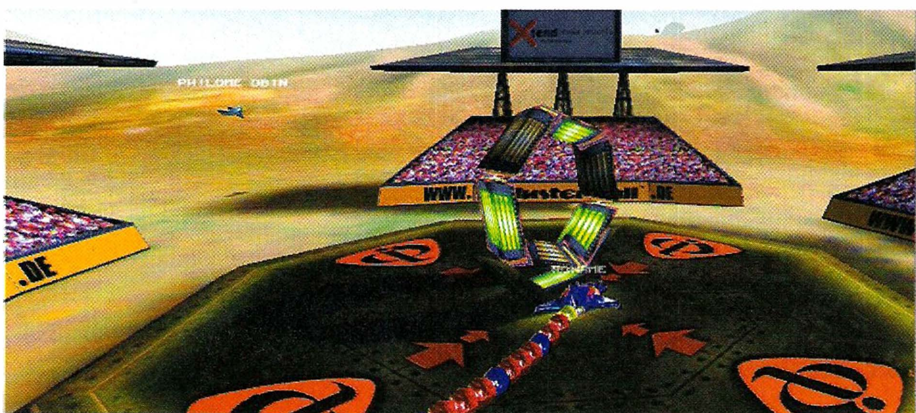
In der Zukunft werden Bälle nicht mehr in Körbe gestopft oder in Tore getreten, sondern von Highspeed-Gleitern aufgesammelt und in weitläufigen Freiluft-Arenen durch schwebende Ringe getragen – zumindest, wenn man den Entwicklern des Online-Rennspiels **Clusterball** Glauben schenkt. Sie besteigen einen jener Flitzer und liefern sich einen Wettkampf gegen sieben menschliche Mitspieler oder Computergegner. In den nett gemachten Szenarien wie der Antarktis oder einer Mondlandschaft finden Sie auf Rampen bunte Kugeln, die sich im Tiefflug an Ihr Vehikel anklinken. Die müssen Sie nur noch durch den Zielring bringen und schon bekommen Sie ein paar Siegpunkte gutgeschrieben – wenn Sie nicht vorher einer Ihrer Gegner mit den fantasievollen Extrawaffen vom Himmel holt. Zwar macht **Clusterball** anfangs durchaus Laune, auf die Dauer ist der Spielablauf jedoch zu eintönig. RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL CLUSTERBALL EXTREM

ENTWICKLER DayDream
ANBIETER Xtend N. Media
PREIS Ca. DM 70,-
TERMIN Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 233, 64 MB RAM, HD: 25 MB
EMPFOHLEN Pentium II 400, 128 MB RAM, HD: 25 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk 8, Internet 8, 1 Spieler pro Packung

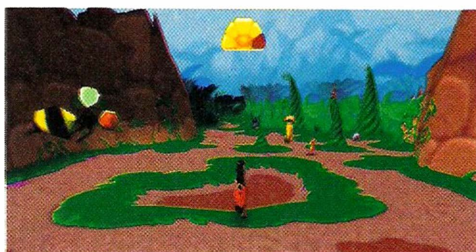
61

GRAFIK 60%
Etwas detailarm, aber schnell.
SOUND 50%
Nicht viel los im Lautsprecher.
STEUERUNG 70%
Mit etwas Gewöhnung gut zu meistern.
MEHRSPIELER 60%
Nur online wirklich tauglich.



IM ZIELANFLUG So eine riesige Kette Bälle bis ins Ziel zu bringen, ist keine leichte Aufgabe.

Ein Königreich für ein Lama



HAUSEIGEN Sieht so aus, als hätte Disney seine 3D-Engine recycelt, die schon in 102 Dalmatiner zum Einsatz kam.

Arroganz, Übermut und Eitelkeit – das sind Eigenschaften, für die man früher oder später bestraft wird, so die Botschaft vieler Disney-Filme. Im neuesten Kinostreich und dem zeitgleich erschienenen Computerspiel muss Kusco dran glauben: Der verwöhnte Bursche ist hochnäsig, großkotzig und König. Seine Beraterin verwandelt ihn deshalb kurzerhand in ein tollpatschiges Lama, das unbeholfen durch die Welt stapft, spuckt und andere Leute mit seiner fürchterlichen Stimme erschreckt. Damit Kusco wieder Mensch wird, müssen Sie ihn sicher durch acht abwechslungsreiche, aber recht texturarme Umgebungen lenken. Dabei bestehen Sie riskante Floßfahrten, Sprungeinlagen und Kämpfe, während Sie zwischendurch Kombinationsrätsel lösen, indem Sie Kisten stapeln oder Schalter umlegen. Den Widersachern rückt der Vierbeiner mit Schlägen und Fußkicks zu Leibe, die einfach zu meistern sind, aufgrund der Kameraperspektive aber gelegentlich ins Leere gehen. Das alles ist – wie immer, wenn Action-Games aus dem Hause Disney stammen – für Kids spaßig, andere können sich mit der innovationslosen Kost vielleicht ein, zwei Stündchen die Zeit vertreiben. THOMAS WEISS

Entwickler .... Argonaut
Anbieter .... Infogrames
Preis .... Ca. DM 90,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 64%

M&Ms – Die Geheimformel



Erwachsene gähnen, Kids staunen: Sie steuern die beiden zuckersüßen M&Ms durch eine Großstadt, weichen Hindernissen aus, infiltrieren eine Schokoladenfabrik und überwinden Abgründe. Wer aufmerksam ist, findet Bonuslevels, in denen beispielsweise eine Rakete zum M&Ms-Testcenter im All durchstartet. Nach erfolgreich absolvierter Stufe dürfen die Kleinen (5 bis 10 Jahre) ihre Mathefähigkeiten trainieren: Die Spielsequenzen schulen die vier Grundrechenarten und passen sich je nach Können in ihrer Schwierigkeit an. THOMAS WEISS

Entwickler .... Boston Animation
Anbieter .... Infogrames
Preis .... Ca. DM 30,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS 45%

Adventure **Pinball**



Die meisten PC-Flipper bemühten sich bislang, die piepsenden Automaten in der Kneipe um die Ecke möglichst akkurat nachzubilden. **Adventure Pinball** geht da andere Wege. Nicht nur bei der Grafik, die dank **Unreal**-Engine in schicker 3D-Optik erstrahlt, sondern auch spielerisch: Die neun Tables des Flippers sind allesamt in die Landschaft einer Insel eingebettet. Um weiterzukommen, müssen Sie darauf jeweils bestimmte Aufgaben erledigen. Mal sollen Sie einen Inselbewohner vor einer Meute Haie retten, indem Sie die Biester mit der Kugel verscheuchen, mal spielen Sie mit gezielten Schüssen Melodien nach, mal gilt es binnen eines knappen Zeitlimits eine Art Mini-Pong zu besiegen. Jeder Level ist äußerst fantasievoll gemacht, überall gibt es Neues zu entdecken, überall warten versteckte Bonusziele, überall gibt es Nebentische oder zusätzliche Arenen. Bei allem Lob – die Ballphysik könnte etwas realistischer sein, denn selbst Pinball-Könige werden einige Bonusziele nur mit Glück erreichen können, wenn auch die Mehrzahl der Tische äußerst fair designt ist. Trotzdem: Wer Flipper mag, muss **Adventure Pinball** spielen! RÜDIGER STEIDLE

Entwickler ....Digital Extremes
Anbieter .... Electronic Arts
Preis .... Ca. DM 70,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS **79%**

Star Wars: Battle for Naboo



Auf dem Nintendo 64 dürfen Sie schon seit geraumer Zeit in die Rolle des Leutnant Gavyn Sykes schlüpfen, der im **Episode 1**-Hintergrund gegen Battle Droids kämpft. Die PC-Version ist vom Spielablauf identisch, aber schludrig umgesetzt: Die Grafik ist trotz 3D-Beschleunigung hoffnungslos veraltet, Texturen sind Mangelware und Explosionen wirken künstlich. Auch bei der Steuerung muss man Abstriche machen: Ohne den Analog-Stick des Konsolenvorbildes lenken Sie die verschiedenen Raumer durch die bunten Landschaften, als hätten Sie schon zwei Promille intus. Währenddessen versuchen Sie, das wackelige Fadenkreuz mit den Gegnern in Übereinstimmung zu bringen, um jene mit Lasersalven vom Bildschirm zu fegen. Zwischendurch wechseln Sie vom leicht bewaffneten Patrouillenfahrzeug zum schweren Raumjäger, wenn es die Situation in einer der insgesamt 15 Missionen erfordert. Letztere sind so kurz geraten, dass sich **Battle for Naboo** problemlos in wenigen Stunden durchspielen lässt. Da bringt einzig und allein John Williams' orchestraler Score Schwung ins Geschehen – dass selbiger im veralteten MIDI-Format ertönt, lässt die zeitlose Melodie allerdings weniger bombastisch erscheinen. THOMAS WEISS

Entwickler .... Factor 5
Anbieter .... Electronic Arts
Preis .... Ca. DM 80,-
Termin .... Erhältlich

SPIELSPASS **35%**





Classics



DUMM GELAUFEN Hinter der Türe wartet bereits ein übel gelaunter Haufen Aliens. Solche Überraschungen sind an der Tagesordnung.



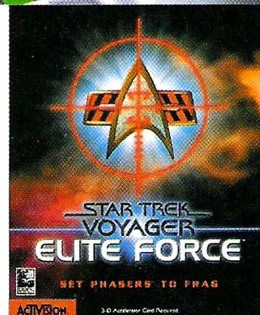
VORSICHTIG Bei der Erkundung des Borg-Würfels sind wir im Team unterwegs und geben den Kameraden Rückendeckung.

Star Trek: Voyager – Elite Force

Mit gezielten Phaserschüssen in den Implantathintern zeigen Sie den Borg, dass Widerstand nicht zwecklos ist.

Im klassischen Ego-Shooter **Star Trek: Voyager – Elite Force** übernehmen Sie eine ebenso klassische Einzelkämpfer-Rolle: Als Fähnrich Munro stürzen Sie sich in gefährliche Einsätze und bekommen es in acht Missionen mit 14 verschiedenen Gegnertypen, unter anderem Borg und Spezies 8472, zu tun. Die Cleverness der computergesteuerten Widersacher ist allerdings sehr unterentwickelt, was einen der Hauptmängel des Spiels darstellt. Sollte es doch mal brenzlig werden, machen Sie mit den neun Waffen (mit jeweils zwei Schussmodi) den Weg frei. Bei einigen Aufträgen sind Sie im Team unterwegs und beschützen beispielsweise einen Techniker bei der Reparatur. Die Missionen sind abwechslungsreich und verlaufen oft anders, als gedacht: Selbstablaufende Ereignisse (so genannte Scripted Events) konfrontieren Sie plötzlich mit unvorhergesehenen Problemen oder Gegnern. Das sorgt genauso für Spannung wie das durchdachte Leveldesign. Grafisch schöpften die Designer die Möglichkeiten der Q3-Engine nicht vollkommen aus, besonders die hölzernen Animation wirken störend. Atmosphäre kommt dank bekannter Charaktere aus der TV-Serie und den Original-Synchronsprechern trotzdem auf.

Anbieter .... Activision
Preis .... Ca. DM 60,-

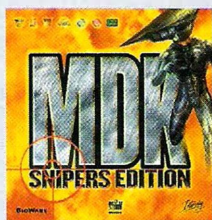


Wussten Sie schon, dass ...

- es diverse Erweiterungen (Mods) für das Spiel gibt? Eine Übersicht bietet die Website http://www.efmodcentral.com.
- der Mehrspielermodus von **Star Trek: Voyager – Elite Force** sehr beliebt ist und es unter http://www.voyager-eliteforce.com zahlreiche Maps zum Download gibt?
- die Einschaltquoten für **Star Trek: Voyager** in der USA rapide stiegen, seit Seven of Nine in die Serie eingestiegen ist?

Gut & Günstig:

MDK – Snipers Edition



Virgin Interactive, ca. DM 50,-

Mit **MDK** und dem Nachfolger **MDK 2** bekommen Sie beide Action-Hits um das Chaotenteam Max, Doc und Kurt im Paket. Als Bonus enthält das Bundle die Soundtracks beider Spiele als MP3, Hintergrundbilder sowie einen exklusiven **MDK 2**-Comic im PDF-Format.

Metal Gear Solid



Microsoft, ca. DM 40,-

Technische Schwächen macht die PC-Variante von **Metal Gear Solid** durch spielerischen Tiefgang wett: Als verdeckter Ermittler kommen Sie in einer großangelegten Verschwörung auf die Spur. Das Gameplay erinnert an **Dark Project**; „Schleichen, statt Ballern" lautet die Devise.

Sammeln. Sparen. Spielen.

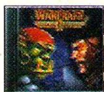
LASSEN SIE SICH DIESE VOLLVERSIONEN NICHT ENTGEHEN! SICHERN SIE SICH JETZT IHR LÜCKENLOSES PC-GAMES-PLUS-ARCHIV.



Ausgabe 5/01

COMMAND & CONQUER

Das Echtzeitstrategiespiel, das einem ganzen Genre zum Durchbruch verholfen hat und mit dem die Westwood Studios weltberühmt wurden: GDI und Nod-Bruderschaft kämpfen um das Wunderelement Tiberium.



Ausgabe 6/01

WARCRAFT 2

Der Blizzard-Klassiker: Das Fantasy-Echtzeit-Strategiespiel lässt Orks und Menschen gegeneinander antreten. Zu Lande, zu Wasser und in der Luft wird um die Vorherrschaft im Lande Azeroth gekämpft und gezaubert.



Ausgabe 7/01

DIE SIEDLER 2

Für viele nach wie vor die beste Folge der legendären Aufbau-Strategie-Serie: Possierliche Animationen, hochauflösende Grafik und das ausgeklügelte Wirtschaftssystem sorgen für durchwachte Nächte!



Ausgabe 8/01

EXTREME ASSAULT

Atemberaubendes Actionspiel von Blue Byte: Beim Blick aus dem Cockpit Ihres Helikopters können Sie die prächtige 3D-Grafik genießen – zumindest so lange, wie es Ihre Gegner zulassen.



Ausgabe 9/01

NASCAR 99

Da fliegt Ihnen garantiert das Blech weg: Beim Stock-Car-Rennen wird geschubst, gedrängelt, gerempelt und geschnitten, was das Zeug hält. Top-Simulation von den *IndyCar*-Machern!

PC Games Plus mit Vollversion erscheint ab sofort nur noch im Abo. Bauen Sie jetzt Ihre Top-Spielesammlung auf – ohne Verpflichtung!

Ab sofort gibt es PC Games Plus – die PC-Games-Ausgabe mit Vollversion – nur noch im Abo. Im Handel wird diese Variante von PC Games dann künftig nicht mehr erhältlich sein. Nutzen Sie die Gelegenheit und fordern Sie jetzt Ihr kostenloses Probeexemplar an. Sie profitieren von allen Abo-Vorteilen:

- Geniale Vollversionen für wenig Geld
- Ein Heft gratis – ohne Verpflichtung!
- Aufbau einer Top-Spielesammlung
- Das Abo ist jederzeit kündbar.
- Die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Bequeme und pünktliche Lieferung nach Hause



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES PLUS, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, E-Mail (für weitere Informationen): computec.abo@dsb.net

Ja, bitte senden Sie mir ein kostenloses Probeheft der PC Games Plus!

P3 PG 28

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games Plus, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin mit Vollversion jeden Monat frei Haus zum Preis von nur DM 204,-/Jahr (= DM 17,-/ Ausg.; Ausland DM 204,-/Jahr; öS 1.435,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games Plus wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen: die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Plus, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten



Ihre Experten



DANIEL KREISS GEORG VALTIN

Wenn schon, dann auch richtig!

Kompliment an Volition und THQ: Mit **Summoner** gibt es endlich ein Rollenspiel, das auf PC und Konsole (erschien bereits von einigen Monaten auf PlayStation 2) gleichermaßen gut ist. Und das nicht im inhaltlichen Sinn, da durften sich PC-Spieler angesichts spannender Abenteuer, beispielsweise bei **Final Fantasy 7** und dessen Nachfolger, nicht beklagen. Doch wurden **Final Fantasy**-Käufer durch technische Unzulänglichkeiten abgeschreckt. Da können die gerenderten Zwischensequenzen eines **Final Fantasy 8** noch so genial sein: Ohne eine ordentliche Spielgrafik überzeugt man wirklich nur Hardcore-Rollenspieler, die innerhalb der Zockergemeinde in Sachen Optik sowieso als eher anspruchslos gelten. Entsprechend schwach fielen die Verkaufszahlen aus, der neunte Teil wird trotz heftiger Proteste treuer Fans wohl nicht umgesetzt. Andere Konsolen-Hits wie **Shen Mue** gibt's gleich gar nicht für PC, lediglich **Grandia 2** wird wohl in nächster Zeit plattformübergreifend für Rollenspielspaß sorgen. Dabei zeigt **Summoner** doch, dass es geht. Statt die Konsolenversion einfach zu konvertieren und damit automatisch technologisch einen Schritt zurückzugehen, sollten die Hersteller lieber parallel für beide Plattformen entwickeln. Das wünschen wir uns übrigens nicht nur für Rollenspiele.

ÜBERZEUGT Spielerisch und grafisch macht Summoner sowohl auf PC als auch PlayStation 2 eine gute Figur, bitte mehr davon!

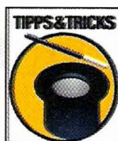
Die PC-Games-Referenzen: ABENTEUER

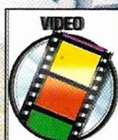
Titel	Beschreibung	Platzierung Lesercharts	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Baldur's Gate 2	Rollenspiel	4	92	11/00	Virgin Interactive, ca. DM 80,-
Diablo 2	Rollenspiel	3	91	08/00	Havas Interactive, ca. DM 80,-
Baldur's Gate	Rollenspiel	32	87	02/99	Virgin Interactive, ca. DM 50,-
Grim Fandango	Adventure	119	86	01/99	THQ, ca. DM 50,-
Flucht von Monkey Island	Adventure	61	86	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Vampire: Die Maskerade	Rollenspiel	97	86	08/00	Activision, ca. DM 80,-
Baphomet's Fluch 2	Adventure	167	85	10/97	Virgin Interactive, ca. DM 20,-
Gothic	Rollenspiel	5	85	04/01	Phenomedia, ca. DM 80,-
Ultima: Ascension	Rollenspiel	129	85	02/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Final Fantasy 8	Rollenspiel	103	84	03/00	Eidos, ca. DM 50,-
Planescape Torment	Rollenspiel	78	84	02/00	Virgin Interactive, ca. DM 40,-
Monkey Island 3	Adventure	133	83	01/98	THQ Classic, ca. DM 30,-
Blade Runner	Adventure	164	83	01/98	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Darkstone	Rollenspiel	180	83	10/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Discworld Noir	Adventure	112	82	07/99	-
Nox	Rollenspiel	88	82	03/00	Electronic Arts, ca. 30,-
Kings Quest 8: Mask of Eternity	Aventure	143	81	01/99	Havas Interactive, ca. DM 15,-
Icewind Dale	Rollenspiel	38	81	09/00	Bundle mit Herz des Winters (Virgin Interactive, ca. DM 90,-)
Summoner	Rollenspiel	NEU	81	06/01	THQ, ca. DM 80,-
Gabriel Knight 3	Adventure	157	80	01/00	Havas Interactive, ca. DM 50,-

HIGHLIGHTS

SEITE

Summoner





Auf der PlayStation 2 ist Summoner weitestgehend konkurrenzlos, im PC-Bereich muss sich das Rollenspiel aber an Genre-Größen messen – und schlägt sich dabei beachtlich.

Volition kann auch anders – das beweist **Summoner**. Das Fantasy-Rollenspiel hat mit der Action eines **Descent: Freespace** nämlich wenig gemein. Stattdessen: ellenlange Textpassagen, Zahlenspielerei und Echtzeitkämpfe samt obligatorischem Pausemodus zum Überlegen. Gespielt wird aus einer Vogelperspektive, die Sie nach Gutdünken in alle Richtungen drehen und zoomen dürfen, aber nicht müssen. Wer seine Recken Haken schlagen lässt, veranlasst die Kamera zum weichen Mitschwenken in die entsprechende Richtung. Problematisch dagegen sind 180-Grad-Wendungen in engen Gängen: Weil wenig Platz zum Klicken vorhanden ist, bedarf es einer manuellen Anpassung der Perspektive, um die Figürchen in die entgegengesetzte Richtung zu lenken. Das zerrt an den Nerven, beeinträchtigt den Spielfluss aber nicht allzu sehr. Ladezeiten sind selten und kurz und ein Quicksave



EFFEKTFEUERWERK Offensive Zaubersprüche sind aufwendig in Szene gesetzt.

kostet nicht einmal den Bruchteil einer Sekunde. Dagegen schaut das vergleichbare **Gothic** mit seinen gigantisch hohen Hardware-Anforderungen alt aus, dafür hat das Rollenspiel der deutschen Entwickler die opulentere Hintergrundgeschichte.

Summoner setzt zuerst auf klischeehafte Fantasy-Kost, die im Laufe des Spiels zwar einige Überraschungen offenbart, zu Beginn aber wie ein liebloser Tolkien-Abklatsch anmutet: Wenn Protagonist Joseph einen bestimmten Ring trägt, verfügt er über verheerende Mächte. Mit einem Fingerschnippen ruft der Bursche mannshohe Kreaturen herbei, die Feuer spucken, Blitze beschwören und schon mal ein ganzes Dorf niedermachen. Dem Handling solcher Kräfte fühlt sich Joseph nicht gewachsen, weshalb er den Ring kurzerhand in einem Brunnen versenkt – nur um Jahre später vor seiner größten Herausforderung zu stehen: Er alleine ist in der Lage, der Schreckensherrschaft des Imperators ein Ende zu setzen. Dazu braucht er aber nicht einen, sondern gleich fünf solcher Ringe. Ihre Aufgabe ist nun, diese kreuz und quer übers ganze Land verstreuten Schmuckstücke aufzutreiben. Unterwegs durchstreifen Sie riesige Städte, machen Kanalisationen unsicher, erkunden unterirdische Höhlen und düstere Wälder.

Zu Beginn lenken Sie alleine Joseph durchs Fantasy-Reich, wer aber strikt dem roten Storyfaden folgt, freut sich bald über Zuwachs: Diebin Flece ist die erste Figur, die sich Ihnen anschließt. Später folgen Rosalind und Jekhar. Insgesamt sind es drei Partymitglieder, die Sie im Laufe des Spiels aufgabeln. Die Handhabung der verschiedenen Charaktere und ihrer Fähigkeiten im Kampf ist das, was **Summoner** in erster Linie auszeichnet: Joseph ist ein begnadeter Kämpfer und besticht vor allem durch seine Beschwörungsfähigkeiten. Flece dagegen zieht sich auf Wunsch die Tarnkapuze ins Gesicht, wird transparent und schleicht sich unbemerkt hinter Gegner, um selbige mit einem Dolchstoß zu erledigen. Rosalind beharkt Widersacher mit Magie und der kampferprobte Jekhar beherrscht physische Konterattacken perfekt. Wie immer gilt: Je mehr Punkte Sie auf die Fähigkeiten verteilen, desto höher sind die Erfolgschancen in

IM WETTBEWERB

Baldur's Gate 2 ist immer noch unangefochtener Spitzenreiter im Bereich der Rollenspiele, dicht gefolgt von **Gothic**, das allen voran durch motivierende Charakterentwicklung und fantastische Grafik begeistert. Allerdings lässt Sie **Gothic** ebenso wie **Ultima 9** nur einen einzigen Recken durch eine gigantische Spielwelt steuern, während Sie in **Summoner** gleich vier Figuren durch ein nicht minder großes Areal lenken dürfen. Die letzte Alternative ist **Soulbringer**, das dank ordentlicher Story und dichter Fantasy-Atmosphäre überzeugt, grafisch aber wegen pixeliger und rückständiger Optik am schlechtesten abschneidet.

Baldur's Gate 2	91
Gothic	85
Ultima: Ascension	85
Summoner	**81**
Soulbringer	69



GUTER TON Zwischensequenzen informieren über den Fortgang der Story und sind von ausdrucksstarker Sprachausgabe untermalt.



ZUM WOHL Die Sternchen verdeutlichen: Jetzt wird der Charakter geheilt.



AUFREIBENDES SCHARMÜTZEL Bei einzelnen Gegnern ist es leicht, Combo-Attacken zu starten – im Kampfgetümmel mit mehreren Widersachern wird's aufgrund fehlender Übersichtlichkeit schwerer.

BLIZZARD Wer besonders viele Fähigkeitspunkte auf die Zauberkategorie Eis verteilt, darf mit flächendeckenden Eisstürmen angreifen.

ABWEHRKRÄFTE Wenn die Gegner mit Zaubergeschossen attackieren, hilft eine hohe Magieresistenz, die beispielsweise Amulette oder Ringe bieten.

DAS FÜNFTE PARTYMITGLIED Joseph beschwört ein Monster, das fortan an seiner Seite kämpfen wird, sich aber gegen die Party wendet, wenn die Hauptfigur stirbt.

der Praxis. Wer seine Haudegen nicht im Umgang mit schweren Waffen trainiert, darf kein Zweihandschwert schwingen und muss mit schwächeren Klingen vorlieb nehmen. Andere konzentrieren sich auf Heilzauber, beleben durch ihren Hokuspokus dahingeraffte Partymitglieder und lassen schützende Schildmagie erstehen, müssen aber im Gegenzug auf Feuerbälle, Eisstürme und Blitze verzichten. Damit Sie im Kampf gegen mutierte Skorpione, Diebesgesindel und Untote nicht den Überblick verlieren, lässt sich das Geschehen zu jedem Zeitpunkt einfrieren. Wenn die Sanduhr stillsteht, dürfen Sie Ihren Mannen Befehle erteilen: Dann schicken Sie beispielsweise Joseph in aller Ruhe an die Front und ziehen angeschlagene Figuren zurück, um die Lebensenergie mit Tränken aufzufrischen.

Wer mag, darf den Partymitgliedern ganz nach **Baldur's Gate**-Vorbild per Skript ein Verhalten zuweisen: Nahkämpfer bleiben dann immer im Getümmel, während die Heiler eigenständig aus dem Hintergrund Unterstützung in Form von Zaubersprüchen liefern. Sämtliche Figuren agieren somit automatisch, nur der ausgewählte Charakter harrt ausschließlich Ihrer Befehle und vollzieht auf Wunsch Combo-Attacken. Sobald die Pixelfigur ausholt, taucht für eine Sekunde ein kleines Symbol auf – wer dann rechtzeitig klickt, hindert den Gegner am Kontern und führt zusätzliche Angriffe mit besonderen Fähigkeiten aus. Das kann den Gegenspieler zu Boden werfen, Heilkräfte freisetzen oder ungewöhnlich viel Schaden anrichten. Praktisch unendlich viele Attacken ohne Gegenwehr sind auf diese Art und Weise möglich – sofern Sie stets im richtigen Augenblick die Maustaste erwischen.

> Summoner **bietet ellenlange Textpassagen, Zahlenspielerei und Echtzeitkämpfe** samt obligatorischem Pausenmodus zum Überlegen.

Die meisten Gefechte sind in eine Hintergrundgeschichte eingebettet: Da vermisst ein Bauer die Puppe seiner Tochter, ein Bettler möchte gern sein Augenlicht wiedererlangen und Händler bitten um die

OBERMOTZ In den Dungeons warten am Ende stets besonders hartnäckige Gegner auf eine Tracht Prügel – als Belohnung winken besonders wertvolle Gegenstände.

Die **Combo-Attacken** im Überblick



Sobald das kleine Kettensymbol über dem Kopf des Gegners erscheint, genügt ein Rechtsklick, um einen zusätzlichen Schlag auszuführen.



Wer ein weiteres Mal rechtzeitig klickt, fügt dem Gegner Schaden in Höhe der restlichen Aktionspunkte (für Zauber und Fähigkeiten) zu.



Die dritte Combo-Attacke lässt die Spielfigur einen zusätzlichen Fußkick ausführen, der mehr Schaden als ein scharfes Schwert anrichten kann.



Der letzte Angriff in Folge kommt in Form eines Fußtritts, der den Gegner Lebensenergie kostet, ihn nach hinten wirft und lähmt.



Geschafft: Der Gegner konnte dank des guten Timings kein einziges Mal mit einem Gegenschlag kontern und segnet jetzt das Zeitliche.



BESCHWÖRUNGSMAGIE Je mehr Ringe Joseph findet, desto stärkere Kreaturen mit unterschiedlichen Fähigkeiten darf er herbeizaubern.



KRÄFTIG Der von Ihnen beschworene Dämon haut kräftig zu und nimmt es auch mit mehreren Gegnern auf.

Auslöschung einer Banditenbande. Zwingend notwendig sind solche Quests nicht, aber wer hilft, erntet neben klingenden Münzen auch Erfahrungspunkte oder Gegenstände. Das macht es leichter, dem Spielverlauf zu folgen, der oft von Story-relevanten Zwischensequenzen unterbrochen wird: In der Spiel-Engine laufen Videos ab, die im Gegensatz zum eigentlichen Spiel mit Sprachausgabe unterlegt sind. Ansonsten müssen Sie Stille ertragen: Sämtliche Unterhaltungen werden in Textform präsentiert, was bei ungeduldigen Spielern zu Ermüdungserscheinungen führen dürfte. Ohnehin sind Soundeffekte spärlich verteilt, selbst Kämpfe laufen sehr ruhig ab – auf den schallend metallischen Klang von aufeinander treffendem Stahl werden Sie verzichten müssen, Zischen und Klicken dagegen tritt in den Vordergrund. Das steht ganz im Gegensatz zur Musikuntermalung, die im gewöhnlichen Spielverlauf mit fesselnden Rhythmen und Ohrwurm-Melodien begeistert und vor allem die Zwischensequenzen perfekt untermalt. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Summoner macht mächtig viel Spaß, leidet gelegentlich aber am fehlenden Feintuning im visuellen und akustischen Bereich.

Uneingeschränkt empfehlen kann ich **Summoner** nicht. Zum Topspiel fehlen die Highlights, die beispielsweise **Planescape: Torment** und **Gothic** bieten. Im Gegenzug findet man aber partout keine Schwächen, die den Spielspaß merklich trüben. Okay, die Grafik könnte aufwendiger sein, entfaltet sie doch erst in den Kämpfen ein ordentliches Feuerwerk an Effekten. Die visuelle Untermalung ist bis auf die kaum vorhandene Sprachausgabe erste Sahne, vor allem der Soundtrack hält mit atmosphärisch dichten, recht esoterisch angehauchten Stücken gekonnt bei der Stange. Besonders angetan hat es mir darüber hinaus das Kampfsystem: Dank motivierenden Combo-Variationen werden die Auseinandersetzungen nie langweilig. Den rollenspieltypischen Stufenaufstieg haben die Programmierer außerdem perfekt hingekriegt – nach geschafftem Level ist es eine wahre Freude, die Fähigkeitspunkte auf die einzelnen Kategorien zu verteilen und anschließend die Auswirkungen zu beobachten. Fazit: Rollenspieler greifen sofort zu, der Rest überlegt, ob er ellenlange Textpassagen nicht zu langweilig findet.

TESTURTEIL SUMMONER

81

ENTWICKLER Volition	**ANBIETER** THQ
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 400, 64 MB RAM, HD: 800 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 500, 128 MB RAM, HD: 800 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 4, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 4

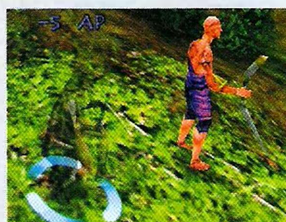
GRAFIK 70%
Grundsolide, im Kampf sehr ansehnlich.

SOUND 70%
Kaum Soundeffekte, aber tolle Musik.

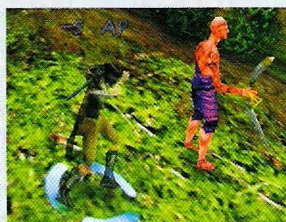
STEUERUNG 70%
Wird vereinzelt von der Perspektive erschwert.

MEHRSPIELER 60%
Nur ohne Quests möglich, weniger spaßig.

Diebin Flece im **Einsatz**



Durch die Fähigkeit „Schleichen" (kostet zwei Aktionspunkte) bewegt sich Flece lautlos fort und wird transparent. Gegner reagieren nur, wenn Flece genau in ihrem Blickfeld landet.



Sobald man eine Aktion startet, zieht Flece ihre Kapuze zurück – ein Zeichen, dass sie sich nicht mehr geräuschlos bewegt und durch ihre Anwesenheit Aufsehen erregt.

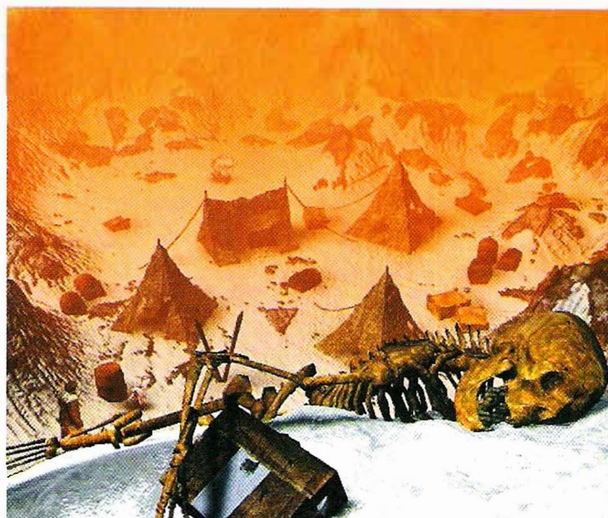


Flece ist sichtbar – wenn der Gegner sich nicht rechtzeitig umdreht oder Flece durch einen Gegenschlag unterbrochen wird, kann sie ihn mit einem einzigen Stoß sofort töten.



Der Dolchstoß schaltet den Widersacher mit einem Hieb aus, ohne dass Flece Schaden nimmt – es winken Erfahrungspunkte und Beute in Form von Geld und Gegenständen.

Hollow Earth



GEFÄHRLICH
Der Tod lauert in der Welt von Hollow Earth an jeder Ecke. Bei dem Skelett finden Sie erste Hinweise.

Eine Rettungsmission verschlägt Sie in eine **geheimnisvolle Parallelwelt.**

Schon blöd, wenn man Frauen nichts abschlagen kann. Das merkt auch der namenlose Pilot, der sich von der attraktiven Tochter eines verschollenen Professors zu einer haarsträubenden Rettungsaktion überreden lässt und unversehens in einer mysteriösen Parallelwelt festsitzt. Sie schlüpfen in die Rolle des Pechvogels. Zusammen mit Ihrem Hund (durchsucht auf Befehl die Umgebung und bekämpft Gegner) erforschen Sie die Gegend und lösen die mitunter heftigen Rätsel des Adventures. Dabei bleibt es nicht nur beim Einsetzen von gefundenen Gegenstände an der richtigen Stelle: Auch kombinatorische Fähigkeiten sind gefragt; so müssen Sie im Spielverlauf sogar Morsezeichen entschlüsseln. Dazu kommen Action-Einlagen in Form von Scharmützeln mit tierischen Gegnern, vom Killerpinguin bis zur Riesenameise. Die unpräzise und allzu träge Steuerung sowie urplötzliche Kameraschwenks sorgen für häufiges Ableben, womit der Einstieg recht zäh ist. Hat man sich durch die ersten Stunden und Schauplätze gekämpft, avanciert **Hollow Earth** doch noch zum halbwegs spannenden Adventure. GEORG VALTIN

TESTURTEIL
HOLLOW EARTH

ENTWICKLER Aniware
ANBIETER Shoe Box
PREIS Ca. DM 50,-
TERMIN 17. Mai 2001
BENÖTIGT Pentium 200, 48 MB RAM, HD: 110 MB
EMPFOHLEN Pentium II 400, 128 MB RAM, HD: 110 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

63

GRAFIK 60%
Schöne Schauplätze, grobe Charaktere.
SOUND 70%
Sprachausgabe und Sounds sind passabel.
STEUERUNG 70%
Einfach, bei Actioneinlagen zu ungenau.
MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

Ultima Online: Third Dawn


ONLINE-SPIEL



HÜBSCH-HÄSSLICH
Trotz 3D-Figuren und neuer Zaubereffekte wirkt Ultima Online grafisch völlig veraltet.

Neue 3D-Charaktere modernisieren das Fossil unter den Online-Rollenspielen nur unwesentlich.

Die Faszination von **Ultima Online** ist trotz unglaublicher Spieltiefe für viele Zocker nicht nachvollziehbar. Hauptgrund dafür ist die hoffnungslos veraltete Grafik, die trotz einiger Detailänderungen dem Stand von 1997 entspricht. Mit **Third Dawn** ändert sich das, denn alle Charaktere, Monster, Tiere und Gegenstände tummeln sich nun als 3D-Modelle in Britannia. Die Effekte der Zaubersprüche wurden ebenfalls überarbeitet und sehen immerhin besser als vorher aus; ein grafisches Feuerwerk entfachen die Entwickler erwartungsgemäß nicht. Neu sind zahlreiche Animationen, die Ihr Alter Ego auf Mausklick ausführt, etwa Winken, Luftkuss oder in Ohnmacht fallen. Praktisch ist das überarbeitete Inventar: Herrschte bisher in Rucksäcken und Truhen oft heilloses Chaos, sind die Behältnisse nur mit einer größeren Grundfläche ausgestattet. Gegenstände lassen sich damit übersichtlich nebeneinander anordnen und bei Bedarf schnell finden. Insgesamt ändert sich mit **Third Dawn** nicht wirklich viel. Angesichts der Screenshots von **Ultima Online 2** bricht es einem schon das Rollenspielerherz, angesichts der Tatsachen, dass Electronic Arts den ambitionierten 3D-Nachfolger eingestampft hat. GEORG VALTIN

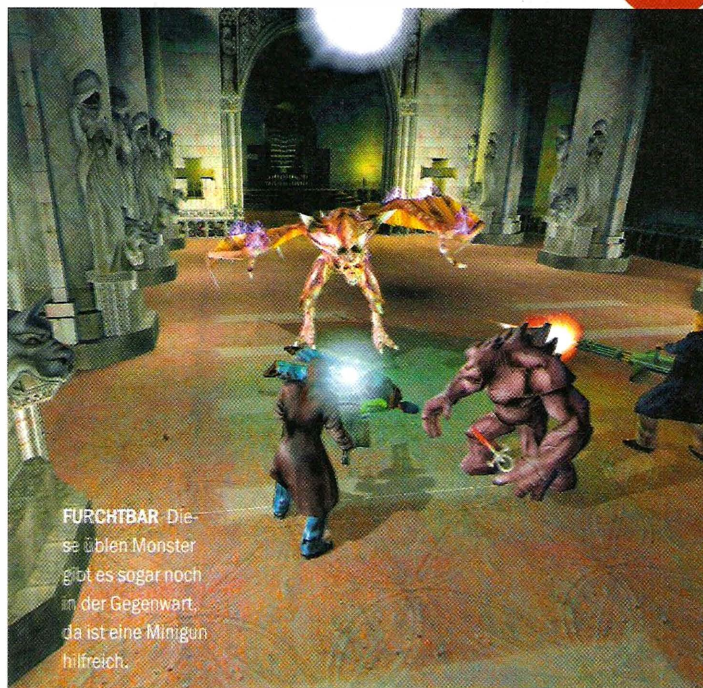
TESTURTEIL
ULTIMA ONLINE: THIRD DAWN

ENTWICKLER Origin
ANBIETER Electronic Arts
PREIS Ca. DM 30,-
TERMIN Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 266, 32 MB RAM, HD: 710 MB
EMPFOHLEN Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 710 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Netzwerk -, Internet -, 1 Spieler pro Packung

71

GRAFIK 40%
Trotz neuer Figuren stark veraltet.
SOUND 50%
Zweckmäßig, mehr aber auch nicht.
STEUERUNG 70%
Im Kampf zeigen sich Schwächen.
MEHRSPIELER 70%
In Sachen Tiefgang ungeschlagen.

Classics



FURCHTBAR Diese üblen Monster gibt es sogar noch in der Gegenwart, da ist eine Minigun hilfreich.



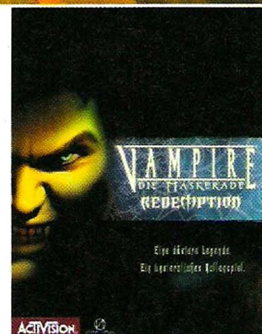
VERFÜHRERISCH Für eine ehemalige Nonne macht Christofs Angebetete Anezka eine sehr gute Figur.

Vampire: Die Maskerade

Begleiten Sie Kreuzritter Christof bei seiner Wandlung zum Vampir und der Suche nach seiner großen Liebe.

Kreuzritter Christof ist übel dran: Erst wird er im Kampf verletzt, dann verliebt er sich in die Nonne Anezka und schließlich macht ihn ein Vampirbiss zum Blutsauger. Für den tugendhaften Kämpen der ultimative Supergau – Sie helfen ihm, sein Schicksal zu meistern. Die spannende Story führt Sie nicht nur an verschiedene Orte, sondern sogar durch die Zeit. Prag und Wien besuchen Sie im Mittelalter, in der Gegenwart heißen die Reiseziele London und New York. Das Spielprinzip ändert sich dabei nicht: Sie kämpfen sich den Weg durch Minen, Höhlen oder Gebäude frei; clevere Monster lauern an jeder Ecke. Unterwegs sammeln Sie Erfahrungspunkte, die Christof zu einem immer stärkeren Vampir machen. Damit werden Spezialfähigkeiten verfügbar, die klassischen Zaubersprüchen entsprechen. Gesteuert werden der Held und die bis zu drei Mitstreiter aus der Verfolgerperspektive, die Kamera ist aber auch frei positionierbar. Auch wenn das zugrunde liegende Rollenspielsystem sehr frei interpretiert wurde und man Held Christof in manchen Situationen am liebsten den moralischen Zeigefinger abbeißen möchte: **Vampire** ist spannend, macht Spaß und ist dank Speicher-Patch (unter www.activision.de downloadbar) für Einsteiger wie Profis geeignet.

Anbieter .... Activision
Preis .... Ca. DM 60,-

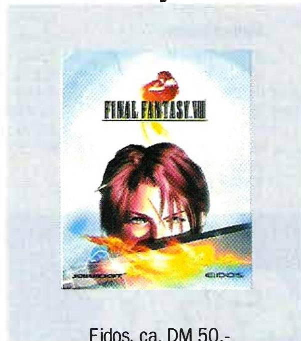


Wussten Sie schon, dass ...

- Hersteller Nihilistic kurz nach dem Release einen Speicher-Patch aufgrund heftiger Fanproteste veröffentlichte?
- die Special Edition in einer Minisarg-Verpackung verkauft wurde?
- es bei www.themasquerade.org zahlreiche Skins, Models und Karten zum freien Download gibt?

Gut & Günstig:

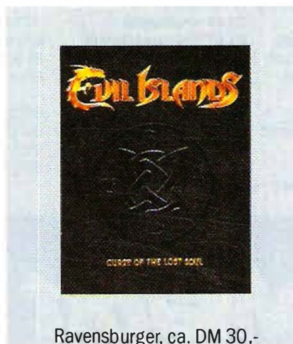
Final Fantasy 8



Eidos, ca. DM 50,-

Während der neunte Teil wohl nicht für PC erscheint, ist das achte **Final Fantasy**-Abenteuer um den Helden Squall jetzt zum Freundschaftspreis erhältlich. Die grandiose Story, abwechslungsreiche Kämpfe und opulente Zwischensequenzen sind die Hauptstärken des Rollenspiels.

Evil Islands



Ravensburger, ca. DM 30,-

Als Held wider Willen stürzen Sie sich in der Fantasywelt von **Evil Islands** ins Abenteuer. Dabei müssen Sie überlegene Gegner oft mit geschickter Taktik überlisten, statt frontal anzugreifen. Das Spiel bietet mit 200 Monstertypen, mehr als 70 Aufgaben und 21 Schauplätzen solide Rollenspielkost.

PC Games mit DVD

Jetzt gibt es PC Games mit praller DVD – jeden Monat mit noch mehr Demos, noch mehr Videos und allen Patches der beliebten PC-Games-CD-ROM. Und zusätzlich PC Games TV – der informativen Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und vielem mehr.



DAS ANGEBOT
Testen Sie jetzt zwei Ausgaben von PC Games mit DVD zum Preis von einer. Sie sparen 50%.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC GAMES DVD, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm, E-Mail: computec.abo@dsb.net

☒ Ja, bitte senden Sie mir zwei kostenlose Probehefte der PC Games DVD!

P3 GD 05

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games mit DVD, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur (DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games mit DVD wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games DVD, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games DVD 05/2001 DM 9,99
Dungeon Siege
Unreal 2 vs. Halo
Desperados
GeForce3
Die Sims: Party ohne Ende
Tropico · Tribes 2 · EA Sports-Manager 2002

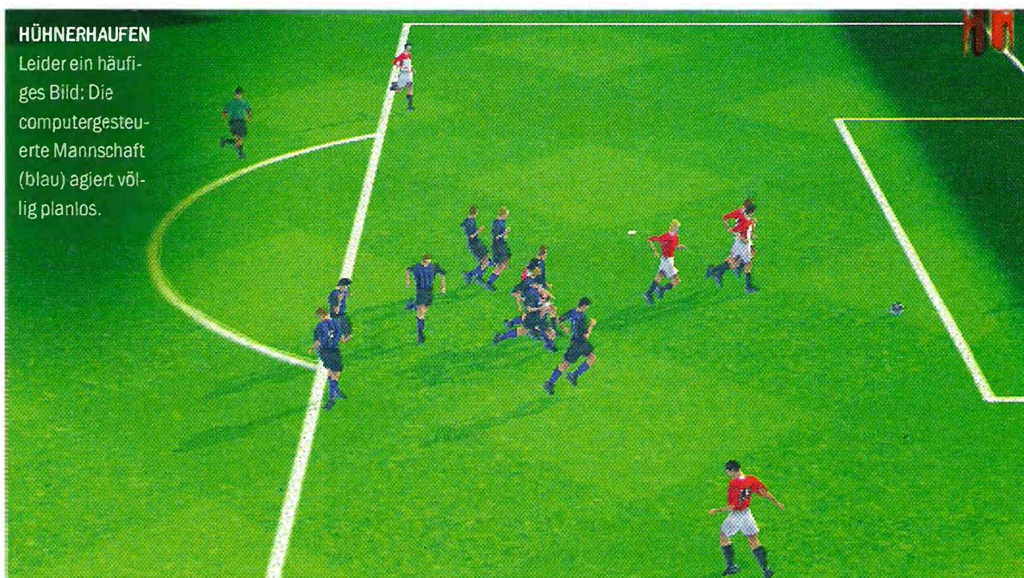
Ihre Experten



GEORG VALTIN SASCHA GLISS

Im Sinne der Spieler

Die Version war ausdrücklich freigegeben und ausführlich gespielt, der Testbericht schon geschrieben, da zog Ascarons Marketingdirektor Bernd Almstedt die Notbremse: „**Anstoß Action** ist noch nicht testfähig, die Veröffentlichung wird verschoben!" In unseren Augen eine richtige Entscheidung, denn im aktuellen Zustand hätten weder die Entwickler noch die Käufer der Fußballsimulation Freude am Spiel gehabt. Da fragen wir uns, wer bei Ascaron überhaupt auf die Idee kam, das Spiel in der vorliegenden Version in unsere kritischen Hände zu geben. Die Liste der Bugs ist zwar im Gegensatz zur letzten Vorschau erheblich geschrumpft, dennoch stolpert man von einer Unzulänglichkeit zur nächsten: Die Steuerung ist verzögert und hemmt so den Spielfluss, die Animationen der Akteure wirken nach wie vor unrealistisch hölzern, die Schwierigkeitsgrade sind nicht ausbalanciert, die Torhüter vereiteln jede zweite Hundertprozentige, lassen aber regelmäßig Seitfallzieher aus 30 Metern rein und das Verhalten der computergesteuerten Spieler ist chaotisch, um es mal vorsichtig zu formulieren. Die Integration in den Manager **Anstoß 3** (man kann die Spiele dann selbst austragen) entpuppte sich als Sieggarantie für geübte PC-Zocker: Bis auf übermächtig starke Mannschaften fertigten wir alle Teams mit teilweise zweistelligen Ergebnissen ab. Hoffen wir im Sinne der Spieler, dass die Entwickler diese Fehlerliste bis zur Veröffentlichung gewissenhaft abarbeiten. Die besten Ansätze sind nun mal nutzlos, wenn sie nicht konsequent umgesetzt werden.



HÜHNERHAUFEN Leider ein häufiges Bild: Die computergesteuerte Mannschaft (blau) agiert völlig planlos.

Die PC-Games-Referenzen: **SPORT**

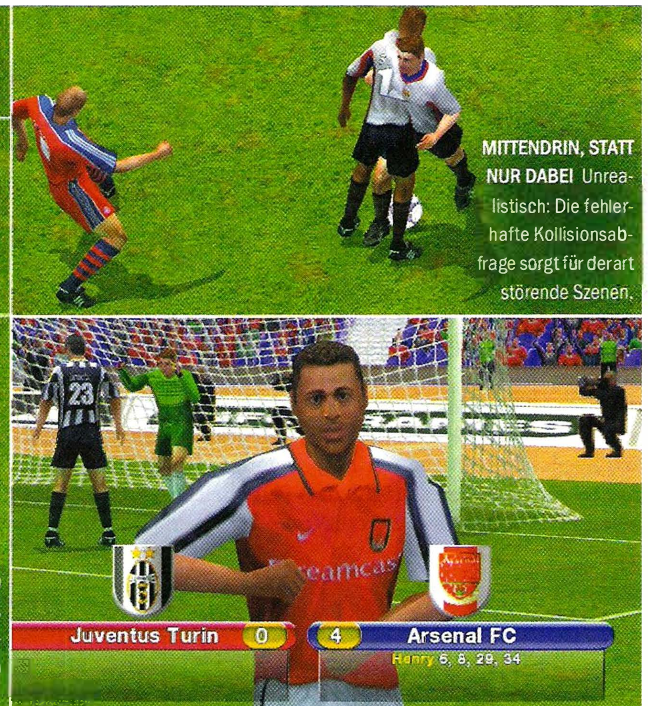
Titel	Beschreibung	Platzierung Leserchaits	Wertung	Ausgabe	Durchschnittlicher Preis
Links 2001	Golf-Simulation	120	90	01/01	Microsoft, ca. DM 90,-
Need for Speed: Porsche	Rennspiel	40	90	05/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
NHL 2001	Eishockey-Simulation	49	90	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
NBA Live 2001	Basketball-Simulation	59	89	04/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
FIFA 2001	Fußball-Simulation	17	88	01/01	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Grand Prix Legends	Rennsimulation	92	87	11/98	Havas Interactive, ca. DM 20,-
Colin McRae Rally 2.0	Rallye-Simulation	33	87	01/01	Codemasters, ca. DM 80,-
Madden NFL 2001	Football-Simulation	98	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 90,-
Superbike 2001	Motorrad-Simulation	109	87	12/00	Electronic Arts, ca. DM 80,-
Grand Prix 3	Formel-1-Simulation	54	86	09/00	Infogrames, ca. DM 90,-
Pro Rally 2001	Rallye-Simulation	102	86	01/01	Ubi Soft, ca. DM 90,-
Driver	Rennspiel	80	85	11/99	Infogrames, ca. DM 30,-
Motocross Madness 2	Motocross-Rennspiel	128	84	08/00	Microsoft, ca. DM 80,-
Need for Speed 4: Brennender Asphalt	Rennspiel	71	84	08/99	Electronic Arts, ca. DM 30,-
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	82	84	01/00	Infogrames, ca. DM 30,-
Tony Hawk's Pro Skater 2	Skateboard-Simulation	19	84	01/01	Activision, ca. DM 70,-
Mercedes-Benz Truck Racing	Truck-Rennspiel	117	82	11/00	THQ, ca. DM 80,-
F1 Racing Championship	Formel-1-Simulation	8	80	04/01	Ubi Soft, ca. DM 80,-
Flight Simulator 2000	Flugsimulation	94	80	11/99	Microsoft, ca. DM 100,-
TOCA 2	Tourenwagen-Simulation	118	79	05/99	Codemasters, ca. DM 30,-

HIGHLIGHTS

SEITE

UEFA Challenge


OHNE CHANCE Wenn wir so frei zum Torschuss kommen, kann selbst ein Spitzenkeeper wir Oliver Kahn nichts machen.



MITTENDRIN, STATT NUR DABEI Unrealistisch: Die fehlerhafte Kollisionsabfrage sorgt für derart störende Szenen.

TORJÄGER Thierry Henry von Arsenal trifft fast mit jedem Torschuss und hat Juventus schon vier Dinger reingehauen.

UEFA Challenge erweist sich trotz einiger spielerischer Defizite als **echte Alternative zu Genreprimus FIFA 2001.**

Mit der offiziellen Lizenz für die besten europäischen Teams im Rücken schickt Infogrames die Fußballsimulation **UEFA Challenge** auf das Spielfeld. Der Clou dabei: Im Gegensatz zu **FIFA 2001** verfügen die Akteure über Originalgesichter. Bierhoff, Kahn, Zidane und Co. sind so auch ohne eingeblendete Namen erkennbar, das sorgt für Atmosphäre. Überhaupt gaben sich die Entwickler mit der Grafik in jeder Hinsicht viel Mühe, seien es nun die Animationen, die Stadien oder die realistischen Wettereffekte. Ärgerlich ist nur die mangelhafte Kollisionsabfrage, die dazu führt, dass sich die Kicker teilweise überlappen. Leider nicht die einzige Schwäche der Simulation, vor allem die hakelige und viel zu träge reagierende Steuerung sorgt für Unmut. Die Ballphysik ist ebenfalls nicht hundertprozentig gelungen und gewöhnungsbedürftig, so dass **UEFA Challenge** erst nach einigen Stunden Spaß macht. Positiv fällt das Verhalten der Mit- und Gegenspieler auf, lediglich die Torhüter schwanken zu oft zwischen Kreis- und Weltklasse. Die drei Schwierigkeitsgrade sind gut ausgewogen und bieten sowohl für Einsteiger wie erfahrene PC-Kicker die passende Herausforderung. Ein Extralob verdient die professionelle Kommentierung der Begegnungen: Dieter Nickles (Premiere World) und Dirk Glaser (WDR) begleiten das Geschehen unaufdringlich, passend und fachkundig. GEORG VALTIN

TESTURTEIL UEFA CHALLENGE

ENTWICKLER Infogrames
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. DM 80,-
TERMIN 7. Juni 2001
BENÖTIGT Pentium 233, 32 MB RAM, HD: 260 MB
EMPFOHLEN Pentium II 400, 128 MB RAM, HD: 550 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, OpenGL, Lenkrad, Gamepad, Joystick, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 2, Netzwerk -, Internet -, 2 Spieler pro Packung

77

GRAFIK	80%
Bis auf wenige Fehler sehr gut gelungen.	
SOUND	80%
Musik nervt, Sound und Kommentar gut.	
STEUERUNG	70%
Man gewöhnt sich dran, doch nicht ideal.	
MEHRSPIELER	80%
Leider keine Netzwerk-/Internet-Spiele.	

MEINUNG
GEORG VALTIN



Egal, ob Freundschaftsspiel oder Ligamodus: Eine Fußballsimulation, die Spaß macht!

Ich gebe zu, dass ich **UEFA Challenge** angesichts der zunächst merkwürdigen Steuerung und Ballphysik nicht besonders mochte. Mit zunehmender Spieldauer stieg meine Meinung aber genauso wie die Höhe der Siege. Mitspieler, die sich freilaufen, butterweiche Animationen und eine frei konfigurierbare Steuerung sind dagegen nur einige positive Aspekte, die das Herz des PC-Kickers erfreuen. Da stört es auch wenig, dass Infogrames nicht alle der 125 Mannschaften lizenziert hat, denn mit dem integrierten Editor lassen sich Club- und Spielernamen nachträglich anpassen. Insgesamt dürfen Fußballfans ruhigen Gewissens zugreifen, besonders wenn sie eine gute Alternative zum alljährlichen **FIFA**-Einheitsbrei suchen. Aber Achtung: Mehrspielerpartien sind nur an einem Rechner möglich, Internet- und Netzwerkspiele werden nicht unterstützt.

STCC 2



VERKEHRSSTAU Beim fliegenden Start geht es naturgemäß eng zu. Zu heftige Rempler werden mit Stop-and-Go-Strafen geahndet.



WASCHKÜCHE Im Regen ist Ihre Sicht stark eingeschränkt. Reduzierter Grip erschwert zudem das Fahren.

Da lacht das Raserherz: Fahren Sie um die Krone der **schwedischen Tourenwagenmeisterschaft.**

STCC – diese kryptische Abkürzung steht für Swedisch Touring Car Championship, also die Tourenwagenmeisterschaft im Land der Elche. In der Umsetzung der Rennserie starten Sie in Einzelrennen oder der kompletten Saison und steuern mit über 300 PS unter der Haube dem Sieg entgegen. Als Arbeitsgeräte stehen Ihnen seriennahe Fahrzeuge wie der Audi A4 Quattro, der Ford Mondeo oder der BMW 320i zur Verfügung. Wer Wert auf Chancengleichheit legt, versucht sich an der SSR-Serie, in der technisch identische Chevrolet Camaros an den Start gehen. Da allerdings auch in der STCC die Boliden leistungsmäßig eng beieinander liegen, spielt das Tuning eine große Rolle. Fahrwerk und Getriebe der Renner können auf die Strecke und die persönlichen Vorlieben abgestimmt werden.

Im Gegensatz zur Formel 1 müssen Sie in der STCC pro Rennwochenende zwei Qualifikationsläufe und zwei komplette Rennen à maximal 25 Runden absolvieren. Wem das zu stressig ist, der kann allerdings die maximale Rundenzahl reduzieren oder von der letzten Startposition direkt ins Renngeschehen einsteigen. Im Cockpit erwarten den Piloten optisch solide Strecken und Autos, die wahre Stärke des Spiels liegt in der Fahrphysik. Von Heck- über Fronttriebler bis hin zu Allradfahrzeugen ist im Feld jedes Antriebskonzept vertreten, was sich auch im Handling und Fahrgefühl der Renner deutlich widerspiegelt. SASCHA GLISS

MEINUNG
SASCHA GLISS



Solide Rennspielkost mit gelungener Fahrphysik.

Zugegeben: **STCC 2** erfindet das Rad keineswegs neu, trotzdem machen die Rennen in den knallbunten Flitzern jede Menge Spaß. Das liegt zum einen an der Meisterschaft selbst: Tourenwagen sind wesentlich stabiler als die fragilen Formel-1-Boliden und vertragen die eine oder andere Kollision klaglos. Zum anderen sorgt das erstklassige Fahrverhalten für ein realistisches Spielerlebnis und Adrenalinschübe im Grenzbereich. Gerade die Unterschiede zwischen den verschiedenen Antriebskonzepten treten deutlich zu Tage: So brechen die Hecktriebler von BMW in schnellen Kurven leicht aus, während die Audis sich dank Allradantrieb weitgehend neutral verhalten. Neben dem unspektakulären Sound gehört die karge Grafik, die auf unseren Test-PCs durch kleinere Bugs unangenehm auffiel, zu den größten Schwächen des Spiels.

TESTURTEIL
STCC 2

ENTWICKLER DICE	**ANBIETER** Electronic Arts
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 500 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 500, 128 MB RAM, HD: 500 MB

UNTERSTÜTZT
Direct3D, Lenkrad, Joystick, OpenGL, Gamepad, Force Feedback

MEHRSPIELER
Einzel-PC 1, Netzwerk 16, Internet 16
1 Spieler pro Packung

74

GRAFIK 60%
Karge Strecken, nicht völlig fehlerfrei.

SOUND 60%
Öde Motoren, sparsamer Boxenfunk.

STEUERUNG 80%
Sehr realistisch und feinfühlig.

MEHRSPIELER 70%
Spannende Rennen mit bis zu 16 Piloten.

Eracer



DU BLÖDER ...!
Wie immer rammt uns ein Computergegner von der Seite, den Sieg können wir vergessen.

Das Rennspiel von Rage bewirbt sich um den Titel „Schwierigster Racer aller Zeiten."

Gerne würde der Verfasser dieser Zeilen von den schicken Autos in Rages Rennspiel **Eracer** berichten. Er würde die hübsch designten Rundkurse loben, die Streckengrafik hervorheben. Er würde vom Fahrmodell schwärmen, das die richtige Mischung aus Arcade- und Simulations-Feeling vermittelt. Dann wäre der Karriere-Modus an der Reihe, in dem sich der Spieler von klapprigen Japano-Flitzern zu voll verspoilten Straßenrennwagen hocharbeitet. Das alles würde er tun, wenn er es geschafft hätte, mehr als einen Wettkampf zu gewinnen. Hat er aber nicht. Das liegt nicht unbedingt daran, dass der Autor der schlechteste Rennspieler aller Zeiten wäre. Sondern daran, dass, selbst wenn er einen Kurs im Schlaf beherrschte, spätestens in der dritten Runde irgendein Computerfahrer seinen Wagen mit der Leitplanke verwechselte und das Rennen damit gelaufen war. Wundert es da, dass der Hersteller mit dem Testmuster gleich einen Cheat lieferte?

RÜDIGER STEIDLE

TESTURTEIL ERACER

ENTWICKLER Rage Software	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. DM 80,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium II 266, 64 MB RAM, HD: 380 MB	**EMPFOHLEN** Pentium III 600, 128 MB RAM, HD: 380 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet 8, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk 8

40

GRAFIK 80%
Tolle Effekte, detaillierte Strecken.

SOUND 70%
Super Motorensound, langweilige Musik.

STEUERUNG 80%
Vermittelt ein tolles Fahrgefühl.

MEHRSPIELER 70%
Macht nur im Multiplayer-Modus Spaß.

Speedboat Raser Europa



UND LOS!
Die Boote der anderen Teilnehmer sieht man meist nur nach dem Start. Für die Orientierung sorgen der Pfeil und die Minikarte.

Über Autobahnen sind wir schon gerast, jetzt brettern wir über die Wasserwege Europas.

Wem gemütliche Gondelfahrten zu langweilig sind, der ist bei **Speedboat Raser Europa** richtig: Mit pfeilschnellen Gefährten heizen Sie auf den Wasserwegen von Amsterdam, London und Venedig um die Wette. Die reine Geschwindigkeit entscheidet bei dem actionlastigen Spiel nicht unbedingt über Sieg und Niederlage. Sammeln und setzen Sie die auf der Strecke verteilten Gimmicks geschickt ein, können Sie entscheidend in den Rennverlauf eingreifen. Beispielsweise erhöht der Turbo Ihr Tempo, während Raketen und Minen die Vehikel der Kontrahenten kentern lassen. Von den insgesamt zehn Booten stehen am Anfang vier zur Verfügung, die anderen müssen genau wie die abwechslungsreichen, aber anspruchslosen Strecken durch Siege im Meisterschaftsmodus freigeschaltet werden. Kein Problem, denn selbst im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade hängt man die PC-Gegner locker ab. Lediglich zu Beginn eines Rennens herrscht Gedränge, in der zweiten von je drei Runden ziehen Sie fast immer einsam und gelangweilt Ihre Bahn. Das Gute daran: Es bleibt genug Zeit, die wunderschön nachmodellierten Bauwerke wie die Rialto-Brücke oder den Big Ben zu bestaunen.

GEORG VALTIN

TESTURTEIL SPEEDBOAT RASER EUROPA

ENTWICKLER Davilex	**ANBIETER** Koch Media
PREIS Ca. DM 70,-	**TERMIN** Erhältlich
BENÖTIGT Pentium 200, 32 MB RAM, HD: 50 MB	**EMPFOHLEN** Pentium II 300, 64 MB RAM, HD: 220 MB
UNTERSTÜTZT Direct3D, Lenkrad, Joystick	OpenGL, Gamepad, Force Feedback
MEHRSPIELER Einzel-PC 1, Internet -, 1 Spieler pro Packung	Netzwerk -

58

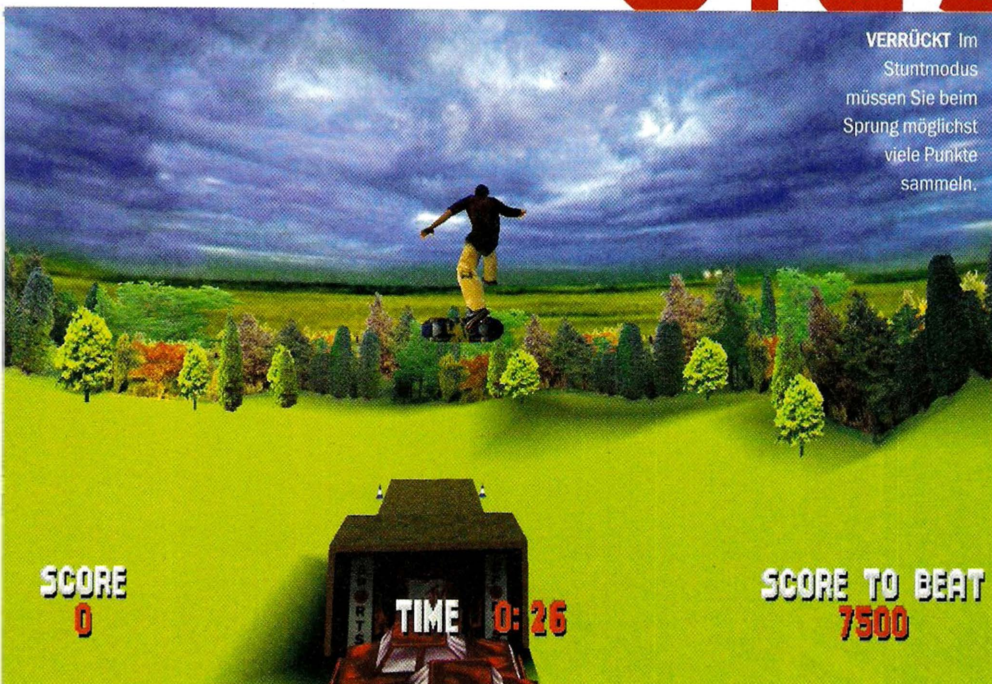
GRAFIK 50%
Boote und Wasser okay, Umgebung trist.

SOUND 30%
Na ja, immerhin ist die Musik abstellbar.

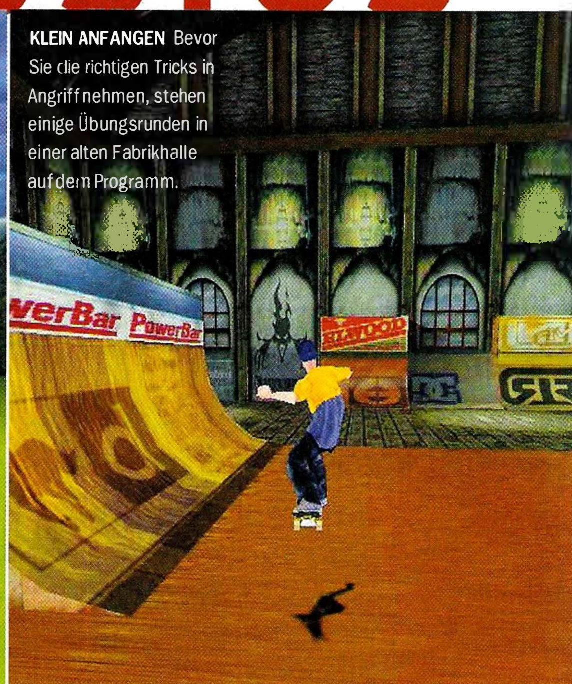
STEUERUNG 70%
Etwas verzögert, leicht zu beherrschen.

MEHRSPIELER -%
Keine Wertung möglich.

Classics



VERRÜCKT Im Stuntmodus müssen Sie beim Sprung möglichst viele Punkte sammeln.



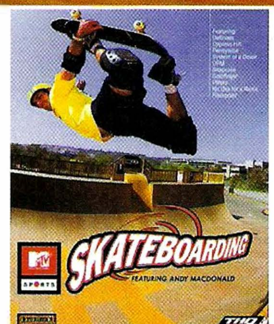
KLEIN ANFANGEN Bevor Sie die richtigen Tricks in Angriff nehmen, stehen einige Übungsrunden in einer alten Fabrikhalle auf dem Programm.

MTV Sports Skateboarding

Coole Tricks und heiße Musik kombiniert MTV Sports Skateboarding zu einem kurzweiligen Funsport-Spiel.

Statt gebrochener Knochen riskieren Sie bei den virtuellen Stunts von **MTV Sports Skateboarding** maximal wunde Finger vom Dauerzocken. Und das kann leicht passieren, da gleich zehn abwechslungsreiche Spielmodi zur Auswahl stehen. Neben der klassischen Punktejagd in der Half-Pipe gibt es beispielsweise MTV Hunt, wo Sie im Wettstreit mit anderen Skatern auf der Karte verteilte Symbole aufsammeln. Besonders spektakulär ist der Stuntmodus: Hier springen Sie über Abgründe, Autoreihen oder Baugruben und müssen mit halsbrecherischen Tricks die höchste Punktzahl ergattern. Genretypisch werden für Highscores nach und nach neue, bessere Strecken, Skateboards und Fahrer freigeschaltet. Das schaffen, dank der einfachen und guten Steuerung sowie des leicht ansteigenden Schwierigkeitsgrades, auch Gelegenheitsspieler nach kurzer Übung. Wer aufgrund des Titels einen hochklassigen Soundtrack erwartet, wird nicht enttäuscht: Renommierte Acts wie Cypress Hill oder Deftones sorgen dafür, dass die Musik beim zehnten Durchlauf immer noch rockt. Auch wenn das Produkt nicht ganz an **Tony Hawk's Pro Skater 2** herankommt – Funsport-Fans dürfen ruhigen Gewissens zugreifen.

Anbieter .... THQ
Preis .... Ca. DM 40,-

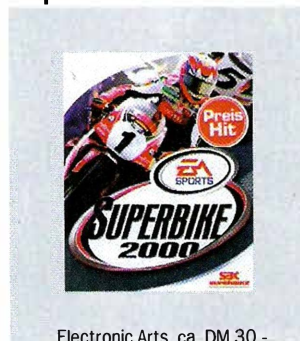


Wussten Sie schon, dass ...

- es bisher nur das Skateboardspiel auf den PC geschafft hat, während das Snowboard- und BMX-Spiel von MTV nur auf Konsole verfügbar sind?
- der Hit „Heaven is a Halfpipe" von OPM, inzwischen ein Hit in Deutschland, bereits vor einem halben Jahr auf dem Soundtrack von **MTV Sports Skateboarding** war?

Gut & Günstig:

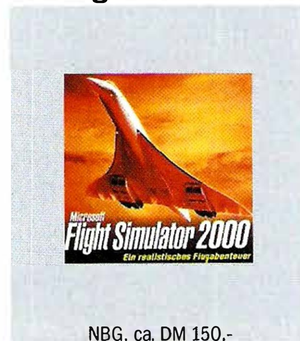
Superbike 2000



Electronic Arts, ca. DM 30,-

Mit 13 Strecken, 20 Originalfahrern plus den Maschinen von Ducati, Honda, Suzuki und Aprilia bietet **Superbike 2000** Fahrspaß zum Schnäppchenpreis. Für den nötigen Realismus sorgen die aufwendige 3D-Grafik, Wettereffekte und das clevere Verhalten der computergesteuerten Fahrer.

MS-Flight-Simulator-2000-Bundle



NBG, ca. DM 150,-

Neben der Professional Edition des **Microsoft Flight Simulator 2000** enthält das Bundle zwei Erweiterungen: **Take Off 2001** umfasst zahlreiche neue Szenarien und ist besonders für Einsteiger geeignet, **Corporate Pilot** erweitert das Programm um neues Hangar-Equipment und Flugzeuge.

TIPPS & TRICKS

INDEX

KL = Komplettlösung
AT = Allgemeine Tipps

Titel	Art	PCG-Ausgabe
Age of Empires 2	KL	11+12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	KL	10+11/00
Age of Empires 2: Von Kimbern und Teutonen	KL	3/01
Alpha Centauri	KL	4/99
Anstoß 2 Gold	AT	1/00
Anstoß 3	AT	4+5/00
Baldur's Gate 2	AT	11/00-1/01
Black & White	KL	4/01+5/01
Bundesliga Stars	AT	10/99
Call To Power 2	AT	2/01
Catan - Die erste Insel	AT	12/99
Civilization: Call to Power	AT	7/99
Colin McRae	AT	11/98
Colin McRae Rally 2.0	AT	3/01
Command & Conquer 3: Feuersturm	KL	5+6/00
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	KL	10+11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	KL	6/99
Counter-Strike	AT	3/01
Cultures	AT	10/00
Daikatana	AT	8/00
Dark Project 2: The Metal Age	KL	5+6/00
Dark Reign 2	AT	8/00
Der Industriegigant	AT	11/98
Der Verkehrsgigant	AT	5/00
Desperados	KL	5/01 + 6/01
Desperados Demo	KL	04/01
DeusEx	AT	8/00
Diablo 2	KL	8-11/00
Die Siedler 3: Das Geheimnis der Amazonen	AT	12/99
Die Siedler 4	KL	4/01+5/01
Die Sims	AT	4+5/00
Die Völker	KL	7+8/99
Discworld Noir	KL	8/99
Drakan	KL	11/99
Driver	AT	11/99
DS9: The Fallen	AT	2/01
Dune2000	AT	11/98
Dungeon Keeper	AT	11/98
Dungeon Keeper 2	AT	8-10/99
Earth 2150	KL	12/99-2/00
Euro2000	AT	7/00
F1 2000	AT	6/00
FIFA99	AT	2/99
FIFA2000	AT	12/99
FIFA2001	AT	1/01
Flucht von Monkey Island	KL	1/01
Freespace 2	AT	1/00
Giants	KL	3/01
Gothic	AT	5/01
Gothic	KL	6/01
Ground Control	AT	8/00
GTA 2	AT	1/00
GTA London	KL	7/99
Gunman	AT	2/01
Half-Life	KL	4/99
Half-Life: Opposing Force	KL	3/00
Heavy Metal F.A.K.K. 2	AT	12/00
Hidden & Dangerous	AT	10/99
Homeworld	KL	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	KL	2/00
Jagged Alliance 2	KL	7+8/99
King's Quest 8	KL	2/99
Kurt	AT	4/99
Lands of Lore 2	KL	6/99
MDK2	KL	8/00
Messiah	KL	7/00
Moorhuhn 2	KL	11/00
Need for Speed 4	KL	9/99
Need for Speed: Porsche	AT	6+7/00
NHL2000	AT	12/99
NHL2001	AT	12/00
No One Lives Forever	KL	1+2/01
Nox	KL	4/00
Outcast	KL	9/99
Patrizier 2	AT	2/01
Pharao	AT	1/00
Pizza Syndicate	AT	5/99
Planescape Torment	AT	4/00
Play the Games Vol. 3	AT	10/00
Populous 3: The Beginning	KL	2/99
Project: I.G.I.	AT	2+4/01
Quest for Glory 5	KL	4/99
RogueSpear	AT	1/00
Rollercoaster Tycoon	AT	5+6/99
Rückkehr nach Krondor	KL	5/99
Severance	AT	4/01
Shadowman	KL	10+11/99
Silver	KL	7/99
Sim City 3000: Deutschland-Edition	AT	8/00
Starcraft: Brood War	KL	3+4/99
Starlancer	KL	7/00
StarTrek: Armada	AT	7/00
StarTrek: Voyager - Elite Force	AT	10/00
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	KL	8/99
Star Wars Episode I: Racer	AT	9/99
Stupid Invaders	KL	4/01
Sudden Strike	AT	11/00
Superbike World Championship	AT	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	AT	3/00
System Shock 2	KL	12/99
Theme Park World	AT	1/00
Tomb Raider 4	KL	2+3/00
Tomb Raider: Die Chronik	KL	2/01
Tropico	AT	6/01
UnrealEd 2.0	AT	11/00
Urban Assault	KL	11/98
Vampire: Die Maskerade	KL	8+9/00
Wheel of Time	AT	2/00
Wizards & Warriors	AT	12/00
X: Beyond the Frontier	KL	10/99
Zeus	AT	1/01

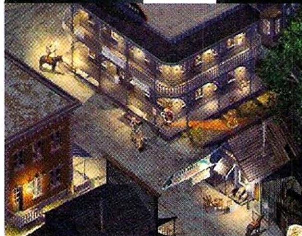


PATCH

Gothic

In der Welt von Gothic zu überleben, ist wahrhaftig kein Zuckerschlecken. Monster an jeder Ecke und Ihr Charakter hat keine Ahnung, wo es langgeht. **Wir helfen weiter.**

In der letzten Ausgabe haben wir Sie mit den Grundlagen des Spiels und den drei verschiedenen Lagern in der Gefängniskolonie vertraut gemacht. Ihr Charakter sollte in der Zwischenzeit genügend Erfahrung gesammelt haben, um zum Kern der Hauptstory vorzustoßen. Egal ob Sie als Templer, Gardist oder Söldner spielen wollen – bis zum Finish ist es ein langer und blutiger Weg. Aber keine Sorge, auf sechs Seiten erfahren Sie, wie Sie alle wichtigen Quests und Rätsel lösen. Außerdem verraten wir Ihnen, wie Sie sich gegen die Vielzahl an Monstern behaupten und welche Waffen oder Zaubersprüche Sie am besten benutzen. Beachten Sie bitte, dass die Komplettlösung auf Basis der Version 1.06 erstellt wurde. Um bugfrei spielen zu können, sollten Sie den aktuellen Patch (V.107) installieren.



Desperados

Auf der Suche nach El Diablo, dem Anführer der Banditen, müssen Sie immer wieder mit äußerst heiklen und gefährlichen Situationen fertig werden. Es ist der geschickte Einsatz der einzelnen Talente, der Ihnen oft den Kopf aus der Schlinge rettet. Wir zeigen Ihnen, wie Sie unbeschadet durch die letzten zehn Missionen kommen und dem mysteriösen El Diablo das Handwerk legen.



Summoner

Summoner bietet beste Rollenspielunterhaltung für viele Wochen. Damit Sie von Anfang an in der riesigen Spielwelt zurechtkommen, ebnen wir Ihnen den Weg mit allgemeinen Tipps zu den ersten Quests rund um die Stadt Lenele und zur richtigen Charakterentwicklung. Mit diesem Grundgerüst sind Sie in der Lage, sich gegen die Unmengen an Monstern zu behaupten.

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33

Täglich von 7-24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

Desperados - Teil 2



Machen Sie sich auf ein paar spannende und knifflige Abenteuer gefasst! Wir haben im zweiten Teil der Komplettlösung die letzten 10 Missionen für Sie gelöst.

Mission 15 - Tanz mit dem Teufel

Wie komme ich zu den Klamotten?

Mit Kate können Sie die Männer bei **Punkt 1** und **2** bewusstlos treten. Sanchez trägt sie dann hinter das Haus, wo Kate sie endgültig erledigt. Dann geht sie mit Sanchez ins Haus **(Punkt 4)**. Lassen Sie Doc von **Punkt 4** nach **Punkt 3** laufen. Nun kommt Cooper ins Spiel **(Punkt 5)**. Erledigen Sie die Cowboys bei **Punkt 6** und 7 (Leichen wegtragen!) und verstecken Sie sich im Haus bei **Punkt 7**. Dann beseitigen Sie den Cowboy **(Punkt 8)** und flüchten in das Haus gegenüber. Zurück zu Kate und Doc. Doc schließt das Tor bei **Punkt 10** auf und Kate holt sich die Klamotten **(Punkt 11)**. Nun kann Kate zum Saloon **(Punkt 12)** laufen und Doc versteckt sich im Haus **(Punkt 3)**.

Wie gelange ich nach unten, ohne von den Turmwachen gesehen zu werden?

Um von **Punkt 3** nach **Punkt 4** zu gelangen (und umgekehrt), müssen Sie die Männer auf der Festung gut im Auge behalten. Laufen Sie nahe der Mauer entlang, dann werden Sie nicht gesehen. Nicht rennen, sonst werden Sie gehört und die Mission scheitert!

Wie komme ich zum Saloon?

Mithilfe der Gasfläschchen von Doc können Sie die Wachen bei **Punkt 14** betäuben. Zuvor sollten Sie Cooper zu Hilfe holen, damit dieser herumlaufende Wachen wie bei **Punkt 13** ausschaltet. Sie können dies auch mit Sanchez' Siesta-Trick erledigen, doch das ist sehr schwierig. Wenn Sie bei **Punkt 14** durchlaufen können, flüchten Sie ins Haus **(Punkt 15)**. Holen Sie Sam. Mit etwas Geschick können Sie sich dann in die Villa schleichen. Wenn Sie den richtigen Moment abpassen, können Sie auch die Wachen auf dem Dach mit einer Phiole betäuben.



Mission 16 - Eine Handvoll Dollar

Wie komme ich in den Innenhof?

Wenn Sie sich bei **Punkt 1** postieren, können Sie ungesehen agieren. Locken Sie einen Cowboy nach dem anderen heraus und legen Sie ihn um. Wenn Sie bei **Punkt 2** den Wachmann zuvor ausgeschaltet haben, können Sie dort die Leichen hinschaffen. Bei **Punkt 3** müssen Sie mittels Phiole den Mann auf dem Dach ausschalten. Bei **Punkt 4** können Sie im Schatten stehen.

Wie befreie ich Kate aus ihrer misslichen Situation?

Verstecken Sie sich mit Doc im Haus gegenüber und werfen Sie im richtigen Moment eine Phiole. Rennen Sie mit Cooper hinüber und tragen Sie Kate schnell ins Haus. Räumen Sie die Bewusstlosen aus dem Weg. Nutzen Sie das Haus **(Punkt 6)** als Versteck und beseitigen Sie den Cowboy bei **Punkt 7** mit einem Messerwurf. Den Cowboy auf dem Dach **(Punkt 8)** locken Sie mit der Uhr herunter. Nun trennen Sie die beiden Soldaten **(Punkt 9)**. Laufen Sie mit lautem Schritt nach rechts, damit einer von ihnen aufmerksam wird und Ihnen folgt. Die Wache hinter dem Eingang erledigen Sie mit Sanchez´ Stein. Stehlen Sie sich hinein und verstecken Sie sich bei **Punkt 10** im Gebüsch. Dann legen Sie einen nach dem anderen um und laufen mit allen Spielfiguren in die Bank **(Punkt 11)**.

Wie komme ich aus der Bank?

Die beiden Wachmänner im ersten Raum beseitigen Sie mit einem Messerwurf und werfen dann ein Gasfläschchen zu der Gruppe (mit Kate bezirzen, dann rücken die Cowboys zusammen). Jetzt erledigen Sie alle so schnell wie möglich (langsam laufen, sonst hört man Sie von draußen), nehmen die Säcke und verschwinden wieder im Gang. Gehen Sie mit Kate zweimal hinaus und wieder hinein, damit je ein Soldat hinterherkommt und erledigt werden kann. Eine Phiole knockt die zwei Wachmänner im Eingangsbereich aus. Schleichen Sie sich durch die Tür zu **Punkt 13**, gehen Sie zu **Punkt 14** zurück und packen Sie das Medizinpaket **(M)** ein.

Mission 17 – Bis zur letzten Kugel

Wie erledige ich den Mann an der Leiter?

Locken Sie den Cowboy bei **Punkt 1** mit Kates Strumpfzupfer zu sich herunter. Wenn Kate ihn ausgeknockt hat, sollte Cooper ihn mit dem Messer erledigen und in dem kleinen Waldstück verstecken. Nun kann sich Kate um die Cowboys bei den **Punkten 2** und **3** kümmern. Aufgepasst: Bei **Punkt 4** müssen Sie vorsichtig sein, da Sie sich dort nur schwer verstecken können. Besorgen Sie sich mit Sanchez den Stein von **Punkt 5**, damit Sie den Cowboy bei **Punkt 6** umlegen können.

Mit welcher Spielfigur gehe ich ins Fort?

An dieser Stelle müssen Sie Ihre Helden aufteilen: Schicken Sie Kate zu **Punkt 7** (Strumpf- oder Kartentrick einsetzen) und Cooper aufs Dach. Dort erledigt er den Cowboy bei **Punkt 8**. Bevor Sie dies tun, können Sie die Wachen bei **Punkt 9** mit dem Uhrentrick aus dem Fort locken. Da diese zu zweit anrücken, sollten Sie Sanchez (Stein) und Cooper (Messerwurf) per Quick-Action programmieren. Speichern Sie unbedingt vorher ab! Holen Sie sich die Phiole **(P)** und den Stein **(S)**. Kate gelangt über **Punkt 10** zu **Punkt 11** und beginnt mit dem Herauslocken der Cowboys. Doc kann bei der Gruppe die Phiole einsetzen (erst wenn andere Cowboys aus der Sichtweite der Gruppe gelockt wurden).

Ich bin oben. Was muss ich jetzt tun?

Nachdem Sie die beiden Wachposten bei **Punkt 11** außer Gefecht gesetzt haben, schleichen Sie sich von **Punkt 12** zu **Punkt 13** hinunter und knocken den Wachmann aus. Von der Plattform aus gibt es mehrere Möglichkeiten, die je nach Gruppierungsart der Cowboys im Hof unterschiedliche Erfolge einbringen. Wenn alle zusammenstehen, kann man a) eine Phiole einsetzen oder b) mit geballter Feuerkraft ein Feuergefecht wagen (sehr schwer).



Mission 18 - Sechs glorreiche Halunken

Wie erledige ich die Kontrahenten am Bahnhof?

Programmieren Sie die Quick-Actions so, dass jeder Ihrer Männer jeweils auf einen Gegner schießt **(Punkt 1)**. Wenn Sie dann schnell genug zur Seite rennen, können Sie den Mann auf dem niedrigeren Dach erst einmal außer Acht lassen. Flüchten Sie dann schnell über **Punkt 2** zu **Punkt 3** und räumen Sie die Wachposten bei **Punkt 4** aus dem Weg.

Wie schütze ich Kate und Mia?

Kate lassen Sie am besten im Haus bei **Punkt 2** oder im Gebüsch gegenüber vom Bahnhof. Dort ist sie relativ sicher. Beschützen Sie Kate jedoch für den Fall, dass Sie überrascht werden (zum Beispiel mit Sam). Räumen Sie nun die Gegner bei **Punkt 5** aus dem Weg und verstecken Sie sich im Haus. Dann laufen Sie zu **Punkt 6** und weiter zur kleinen Farm bei **Punkt 7**. Wenn Sie Ihre Helden zu einer Dreier-Gruppe zusammenfassen und die geballte Feuerkraft nutzen, gewinnen Sie gegen fast jeden Cowboy. Sobald das Gebiet sicher ist, nehmen Sie den Sattel und laufen hoch zum Pferd **(Punkt 8)**.

Wie komme ich über die Brücke zur Gattling?

Doc erledigt per Fernschuss die beiden Wachen und läuft dann über die Brücke. Schalten Sie die Gegner von hinten mit dem Messer aus **(Punkt 9)**. Mit der Gattling **(Punkt 10)** erlösen Sie den tanzenden Mann von seinen Peinigern. Nehmen Sie nun die Gattling und erledigen Sie bei **Punkt 11** den Mann an der anderen Gattling. Jetzt können Sie am Saloon zu **Punkt 12** vorbeischleichen (vorerst nur mit Cooper). Schalten Sie die Männer bei **Punkt 13** und **14** möglichst lautlos aus. Laufen Sie mit Doc, Sanchez und Sam zum Haus bei **Punkt 15**. Betäuben Sie die Cowboys bei **Punkt 16, 17** und **18**, so dass Sie das Pferd samt Sattel im Innenraum der Hazienda nehmen können, und reiten Sie zu **Punkt 19** aus dem Level.

Mission 19 – Für ein paar Dollar weniger

Wie komme ich mit meinen Helden über die Brücken?

An Punkt 1 wenden Sie den Siesta-Trick an und nutzen dann die geballte Feuerkraft Ihrer Spielfiguren. Rennen Sie zu Punkt 2, um Gegner aufmerksam zu machen und anzulocken. Erledigen Sie die Cowboys und legen Sie die Leichen dann in der Hütte (Punkt 3) ab. An Punkt 4 setzen Sie die Schlange ein. Das Zelt (Punkt 5) ist leer und eignet sich prima als Versteck. Locken Sie den Gegner bei Punkt 6 an und erledigen Sie ihn. Nehmen Sie sich vor dem Mann auf dem Berg in Acht. Verstecken Sie sich bei Punkt 7 und kriechen Sie vorsichtig über die Brücke (Punkt 8). Dort erledigen Sie dann die restlichen Männer (Punkt 9).

Es sind Unmengen an Gegnern am Bergwerk. Wie komme ich da hoch?

Kriechen Sie mit Cooper zu Punkt 10 und beseitigen Sie den Cowboy. Jetzt können Sie mit dem Messer die Männer an den Gattlings (Punkt 11) ausschalten. Wenn Sie mit allen drei Spielfiguren ins Haus gehen (H), werfen Ihre Leute die Gegner hinaus. Fesseln Sie diese und schnappen Sie sich mit Sanchez die erste Gattling. Jetzt können Sie so lange auf die Männer am Berg schießen, bis nur noch am Bergwerkseingang Männer stehen. Wichtig: Schalten Sie den Mann an der Gattling (Punkt 12) aus – und vergessen Sie nicht, sich nach den Attacken immer im Haus (H) zu verstecken.

Ich komme nicht auf die Plattform vor dem Haus. Was tun?

Bevor Sie es vergeblich versuchen: Sie müssen gar nicht auf die Plattform! Von Punkt 13 (und später Punkt 14) aus können Sie alle Gegner erledigen – bis auf den Mann vor dem Haus. Nun klettern Sie mit Cooper bei Punkt 15 nach oben und schalten den Mann auf dem Berg bei Punkt 16 aus. Jetzt klettern Sie auf das Haus (Punkt 17) und die Mission ist beendet.



Mission 21 – Zwischen allen Fronten

Wie komme ich zum Zug? Oben- oder untenrum?

Gehen Sie untenherum. Und so geht's: Räumen Sie bei **Punkt 1** die Veranda leer und schleppen Sie alle Leichen in das Haus (**Punkt 2**). Werfen Sie etwas Dynamit zu **Punkt 3**, damit die Gegner auf die andere Seite stürmen. Nun verstecken Sie sich im Haus bei **Punkt 4**. Bei **Punkt 5** schalten Sie die Wachen aus und laufen ins Haus (**Punkt 6**). Versuchen Sie, von **Punkt 7** aus die Blauröcke auszuschalten – und zwar bis hin zu den Kanonieren bei **K**, so dass diese ihren Beschuss einstellen müssen. Teilen Sie dazu die Gruppe auf und kümmern Sie sich mit Cooper um die Soldaten (Dreifach-Schnellschuss).

Was mache ich mit den anderen Spielfiguren?

Räumen Sie mit den anderen Helden den Rest des Levels leer. Stellen Sie sich an die Ecke und erledigen Sie den Mann bei **Punkt 8**. El Diablos Leute stürzen sich dann auf die Soldaten bei **Punkt 9**. Die Cowboys bei **Punkt 10** trennen Sie, indem Sie sie einzeln herauslocken und dann mit schnellen Schüssen umlegen. Liefern Sie sich mit Sam und Sanchez ein Schussduell (**Punkt 11**) und legen Sie die Leichen im Haus ab (**Punkt 12**). Jetzt kümmern Sie sich um die Gegner bei **Punkt 13** und **14**. Vom Dach aus (**Punkt 15**) können Sie aufgescheuchte Wachen umlegen. Nun verstecken Sie sich mit allen Charakteren im Haus bei **Punkt 16**.

Die Wachen folgen mir ins Haus! Was soll ich tun?

Wenn Sie mit mehr als zwei Spielfiguren im Haus sind, passiert Ihnen nichts: Die Gegner, die Ihnen folgen, treten einzeln ein und sind deshalb schnell wieder vor der Tür. Holen Sie Cooper zum Haus, wenn er die Soldaten erledigt hat. Von **Punkt 17** aus erledigen Sie die Reiter. Dann geht's weiter zu **Punkt 18**, wo Sie die Patrouille beseitigen, bevor Sie bei **Punkt 19** in den Zug einsteigen können.



Mission 22 – Showdown in Deadstone

Wie kann ich schnell viele Gegner ausschalten?

Schicken Sie alle Helden ins Haus bei **Punkt 1**. Dann treten Sie mit einem heraus, damit Sie entdeckt werden, und gehen sofort zurück ins Haus. Die Gegner folgen Ihnen. Es kommen aber nie mehr als zwei von ihnen ins Haus. Schlagen Sie diese bewusstlos und fesseln Sie sie. Dieselbe Taktik wenden Sie bei **Punkt 2** an. Locken Sie immer wieder Gegner zum Haus und treten Sie vor die Tür, wenn diese die Lage vor dem Haus sondieren. Nun lassen Sie drei Ihrer Helden zu **Punkt 3** stürmen, um die Gegner dort auszuschalten.

Wie komme ich die Leiter hinab?

Beseitigen Sie den Wachmann bei **Punkt 4**. Wenn er sieht, was mit denen Männern bei **Punkt 3** geschehen ist, kommt er meist heraus. Klettern Sie mit Cooper die Leiter hinab, wenn er Ihnen den Rücken zudreht. Weiter geht's zu den Wachen bei **Punkt 5**. Den Cowboy **(Punkt 6)** locken Sie mit der Pfeife an. Laufen Sie zu **Punkt 7**.

Ich muss an den Gattlings vorbei – aber wie?

Zielen Sie von **Punkt 7** aus mit dem Giftpfeil auf den Cowboy bei **Punkt 8**. Daraufhin läuft er Amok, stürzt sich auf die anderen Gattlingschützen und erledigt sie – jetzt haben Sie leichtes Spiel! Laufen Sie mit Ihren Spielfiguren vor zu **Punkt 9** und locken Sie dort die Cowboys ins bzw. zum Haus. Vergessen Sie die tragbare Gattling nicht und gehen Sie von **Punkt 10** über **11**, **12** und **13** zu **Punkt 14** weiter. Die meisten Männer können Sie mit Sam von der feststehenden Gattling aus erledigen. Um Doc **(Punkt 16)** zu befreien, müssen Sie sich bei **Punkt 15** postieren. Treten Sie mit Sanchez' Gattling vor und beseitigen Sie so schnell wie möglich die herumstehenden Cowboys. Dann holen Sie die Pferde und reiten aus dem Level hinaus.



Mission 23 - Das Tor zur Hölle

Ich muss mit Cooper und Doc ins Fort. Wie stelle ich das an?

Gehen Sie als Erstes mit Kate in das Haus über **Punkt 13** und dann mit Sanchez, Sam und Mia ins Haus **(Punkt 1)**. Laufen Sie nun mit Cooper und Doc zu **Punkt 2**, setzen Sie die Uhr ein und locken Sie so viele Gegner an wie möglich. Vorsicht: In Ihrem Rücken befinden sich Gegner **(Punkt 3)**. Anschließend laufen Sie ins Haus zu **Punkt 4**. Das Haus bei **Punkt 5** ist auch frei und dient als Versteck. Nehmen Sie die Phiolen **(P)** mit.

Wie komme ich mit Sanchez und Co. aus dem Haus ins Innere des Forts?

Bei **Punkt 6** wenden Sie den Siesta-Trick an, verstecken die Leichen bei **Punkt 7** und gehen zurück ins Haus. Bei **Punkt 8** lockt Mia mit der Pfeife Gegner an. Gehen Sie zurück ins Haus. Sie können unbesorgt schießen, solange Sie sich immer ins Haus zurückziehen können. Locken Sie mit dem Siesta-Trick die Gegner von **Punkt 9** an. Bei **Punkt 10** machen Sie mit diesem Trick den Gattling-Schützen aufmerksam. Dieser muss als Erstes aus dem Weg geräumt werden. Den Mann bei **Punkt 11** locken Sie mithilfe von Mias Pfeife ins Haus und erledigen ihn mit geballter Kraft. Wenn Sie bei **Punkt 12** alle Gegner beseitigt haben, können Sie sich im Haus verstecken. Von dort wirft Sanchez einen Stein auf den Gegner bei **Punkt 13**. Betäuben Sie die Gegner bei **Punkt 14** und bei **Punkt 16** die Cowboys direkt vor der Höhle.

Wie gelange ich in die Höhle?

Als Erstes muss Cooper die Betäubten mit dem Messer erledigen. Dann können Sie mit Dynamitstangen **(D)** die Cowboys aus der Höhle locken. Verstecken Sie alle Männer bei **Punkt 15** und stürmen Sie, wenn die Luft rein ist, in die Höhle **(Punkt 16)**.

Mission 24 – Todesouvertüre

Wie öffne ich die Zelle?

Locken Sie mit dem Affen die zwei Männer an und schalten Sie diese aus. Laufen Sie hinaus zu **Punkt 2** (Kiste). Bei **Punkt 3** verstecken Sie sich und räumen die Wachen aus dem Weg. Kate lockt bei **Punkt 4** einen Gegner an. Alle anderen Gegner schalten Sie gemeinsam aus und gehen dann zu **Punkt 5**. Hier befindet sich der Schalter zum Tor. Legen Sie die Leiche darauf, um es zu öffnen. Locken Sie die Messerwerfer **(Punkt 7)** heraus und beseitigen Sie diese vom Versteck aus **(Punkt 6)**. Bezirzen Sie den Cowboy bei **Punkt 9**. Bei **Punkt 10** kommen die Feuerwaffen zum Einsatz. Aufmerksam gewordene Gegner erledigen Sie von **Punkt 5** aus. Die Gegner bei **Punkt 11** und **12** beseitigen Sie mit der ganzen Gruppe. Mit der Gattling können Sie den Gattling-Schützen auf der anderen Seite ausschalten.

Wie rette ich Sanchez?

Erledigen Sie die Cowboys bei **Punkt 13** und **14**. Dann liefern Sie sich ein Feuergefecht bei **Punkt 15** und **16**, bis Sie die ganze Gruppe bei **Punkt 17** versammeln können. Stellen Sie Sam an die Gattling und locken Sie mit Cooper die Gegner von **Punkt 18** an. Beseitigen Sie nun alle Gegner mit der Gattling und der geballten Feuerkraft. Speichern Sie zwischendurch immer wieder ab, damit Sanchez nicht erschossen wird. Schleichen Sie sich an die beiden Gegner bei Sanchez heran **(Punkt 19)** und erledigen Sie diese mit dem Messer. Räumen Sie die Cowboys bei **Punkt 20** aus dem Weg.

Wie komme ich durch den Gang?

Schleichen Sie über das Pentagramm. Speichern Sie zwischendurch ab, bis Sie die Kombination kennen. Öffnen Sie die Türen **(T)** und laufen Sie mit Mia zu **Punkt 21**, um die Flammen auszuschalten. Jetzt folgen die anderen Spielfiguren. Erledigen Sie die Wachen und klettern Sie mit Cooper bei **Punkt 22** die Wand hoch in El Diablos Zimmer **(Punkt 23)**.





Mission 25 - Inferno

Wie schütze ich mich vor Sägen, MGs, Feuer und Gas?

Welcher Schalter welche Waffe auslöst, ist auf der Karte eingezeichnet: „M" steht für Maschinengewehr, „G" für Gas, „F" für Feuer und „S" für die Kreissägen. In den unteren beiden Ecken des Levels sind Sie vor El Diablos Waffen sicher. Auf der linken Seite kann Ihnen Feuer und Gas nichts anhaben, rechts sind die MGs und Sägen machtlos. Achten Sie gut darauf, welchen Schalter der El Diablo betätigt, um rechtzeitig reagieren zu können.

Mit welcher Strategie gehe ich beim Schusswechsel vor?

Flitzen Sie hinter den Stühlen hervor und schießen Sie so oft wie möglich. Sie können auch hier mittels Quick-Action drei schnelle Schüsse auf El Diablo abfeuern. Da er jedoch immer in Bewegung ist, gehen meistens zwei der drei Schüsse ins Leere. Schießen Sie lieber manuell und verschwinden Sie nach einer Salve sofort wieder hinter einem Stuhl. Speichern Sie per Quick-Save nach jedem Schusswechsel ab.

Ich habe keine Munition mehr. Wie besiege ich El Diablo im Faustkampf?

Versuchen Sie nicht, El Diablo im Faustkampf zu erledigen. Nachdem er Sie niedergeschlagen hat, stürzen Sie sofort die heruntergelassenen Treppen hinauf und schnappen sich Ihr Messer. Es steckt im Stuhl **(Punkt 1)** von El Diablo. Mit einem gezielten Hieb oder Wurf besiegen Sie den mysteriösen Gegner. Sieg auf ganzer Linie! THORSTEN SEIFFERT

B

Black & White

Korrektur

In der finalen Version von Black & White hat Lionhead einige kleine Änderungen vorgenommen, die dazu führen, dass einige Rätsel nicht mehr auf dem von uns vorgeschlagenen Lösungsweg zu bewältigen sind. Im Folgenden zeigen wir Ihnen, was geändert wurde und wie Sie diese Aufgaben bewältigen.

Artefakte

Warum leuchtet mein Stein nicht rot?

Im Booklet ist zu lesen, dass Sie einen Stein in die Kultstätte des Tempels legen sollen, damit der Stein nach kurzer Zeit zu einem heiligen Gegenstand wird. In der finalen Version wurde die Zeit, die Sie benötigen, damit der Stein ein Artefakt wird, stark verlängert. Legen Sie deshalb den Stein in das Dorf anstatt in den Tempel. Nun können Sie den Bewohnern zuschauen, wie sie um den Stein tanzen. Im Dorf wird der Stein wesentlich schneller zu einem Artefakt.

Kann ich das Artefakt stärker aufladen?

Wenn rote Funken aus dem Stein schlagen, besitzen Sie ein Artefakt. Lassen Sie den Stein aber trotzdem liegen und warten Sie, bis Ihr Spieler-Symbol über dem Stein erscheint. Zu diesem Zeitpunkt besitzt das Artefakt die maximale Energie.

Baumrätsel

Auf Seite 30 unseres Booklets finden Sie die Sequenz, mit der Sie das Baumrätsel lösen können. In der Version, die uns vorlag, waren die Bäume immer gleich angeordnet. Dies wurde in der neuen Version geändert. Da sich die Anordnung der Bäume von Spiel zu Spiel unterscheidet, können wir nun keine gültige Aussage mehr zu der Sequenz machen.

Als Belohnung erhalten Sie aber weiterhin den Vogelschwarm-Zauber.

Allgemeine Tipps

Wie vergrößere ich meine Wunder?

Wenn das Wunder erst einmal gebaut wurde, können Sie es nicht nachträglich vergrößern. Mit einem kleinen Trick können Sie das Wunder aber größer bauen, auch wenn Sie zum Zeitpunkt des Baus über wenig Glaubenspunkte verfügen. Platzieren Sie die sieben Gerüste, die Sie zum Bau eines Wunders benötigen, auf einem Artefakt. Das Wunder wird mit dieser Unterstützung größer ausfallen. Wenn Sie das Gerüst auf den heiligen Gegenstand gestellt haben, sollten Sie das Artefakt wieder entfernen, da Sie es hinterher nicht mehr erreichen. Es gibt aber noch eine weitere Möglichkeit, das Wunder zu vergrößern. Bilden Sie einen Kreis aus Steinen und setzen Sie die Gerüste in die Mitte des Kreises. Auch diesmal erhalten Sie ein größeres Wunder.

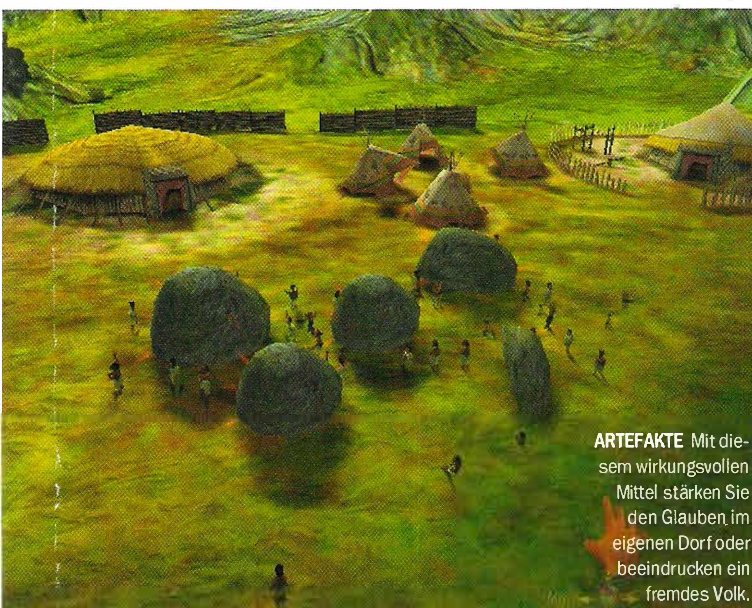
Kann meine Kreatur gefahrlos in andere Gebiete gehen?

Ein Besuch im Land des verfeindeten Gottes ist nicht ganz ungefährlich. Wenn Sie Ihren Schützling in eines dieser Gebiete schicken, wird er von dem Gott eventuell durch Blitze und Ähnlichem traktiert. Geht Ihre Kreatur zu Boden und erscheint wieder im Tempelhof, kommt es durchaus vor, dass sie weiterhin angegriffen wird – mit dem Unterschied, dass der Tempel ins Kreuzfeuer gerät und einige Ihrer Häuser im Dorf Feuer fangen. Achten Sie deshalb darauf, dass Sie bei einem kleinen Abstecher ins Feindesland nicht vom anderen Gott entdeckt werden. Sie erkennen die feindliche Präsenz am schwebenden Symbol des Gegners.

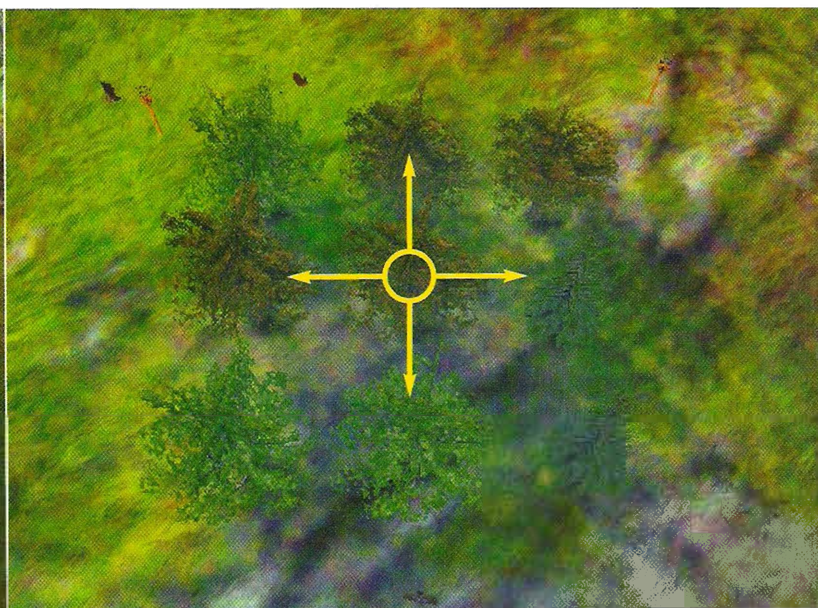
Kann meine Kreatur auch etwas verlernen?

Alle Dinge, die Sie Ihrer Kreatur beigebracht haben, wird sie nie

BAUMRAETSEL Zupfen Sie den mittleren Baum, damit sich die mit Pfeilen markierten Bäume verändern. Jeder Baum beeinflusst immer die benachbarten Bäume.



ARTEFAKTE Mit diesem wirkungsvollen Mittel stärken Sie den Glauben im eigenen Dorf oder beeindrucken ein fremdes Volk.





DER TEMPEL
Diesen können Sie erst dann beschädigen, wenn sich alle Dörfer einer Insel in Ihrer Gewalt befinden.



SCHLACHTFELD
Kämpfe sollten nicht im einen Dorf ausgetragen werden, da sonst schnell die Gebäude beschädigt werden.

vergessen. Selbst wenn Sie einen vorherigen Speicherstand laden, erinnert sie sich an die Dinge, die sie zuvor gelernt hat.

Kann sich meine Kreatur selbstständig ernähren?

Bei der Nahrungsaufnahme sollten Sie Ihrer Kreatur lediglich zu Beginn des Spiels zur Seite stehen, um ihr eine gewisse Essgewohnheit anzuerziehen. Im späteren Verlauf des Spiels wird die Kreatur dann selbstständiger und ernährt sich auch ohne Ihre Hilfe.

Lernt die Kreatur auch verstärkende Zauber?

Diese Zauber sind zwar sehr schwer zu lernen, Ihre Kreatur beherrscht sie aber nach einiger Zeit. Sie müssen sich also genügend Zeit nehmen, um dem Titanen diese Dinge beizubringen. Wenn Ihre Kreatur den Zauber gelernt hat, wird sie ihn mit Sicherheit noch einige Male in den Sand setzen. Haben Sie deshalb etwas Geduld mit Ihrem Liebling.

Wie zerstöre ich einen feindlichen Tempel?

Bedenken Sie, dass Sie erst einen feindlichen Tempel zerstören können, wenn Sie alle Dörfer des Gottes übernommen haben. Greifen Sie den Tempel schon vorher an, zerstören Sie ein Haus Ihres Kontrahenten. Sie müssten also so lange den Tempel beharken, bis alle Häuser abgebrannt oder zerstört sind. Das dauert natürlich viel zu lange, da das nächste Haus erst dann beschädigt wird, wenn das erste nicht mehr steht. Entweder übernehmen Sie das letzte Dorf des Gegners durch überzeugende Taten oder Sie brennen es einfach selber nieder und fackeln anschließend den Tempel ab.

Worauf muss ich bei meinem Tempel achten?

Achten Sie darauf, wo Sie Steine hinwerfen. Wenn Sie aus Versehen Ihren eigenen Tempel mit einem Stein treffen, beschädigen Sie dadurch ein Gebäude in Ihrem Dorf. Wenn Sie jedoch mit dem Spielball ein wenig in der Gegend herumkicken, brauchen Sie sich keine Sorgen zu machen. Dieser prallt an den Wänden ab, ohne Schaden zu verursachen.

Wie gelange ich in die vorherigen Länder?

Drücken Sie die F7-Taste, um in den „Speichern-Raum" zu gelangen. Im oberen Teil des Raumes sehen Sie einige Bilder, die unter anderem die Schnellspeicherungen zeigen. Mithilfe eines dieser Bilder gelangen Sie zurück zur vorherigen Insel. Das ist vor allem sehr hilfreich, wenn Sie Ihrer Kreatur noch einige Dinge beibringen oder noch nicht erledigte Aufgaben lösen wollen.

Wo ist mein Wunderspender hin?

Passen Sie auf Ihren Wunderspender auf! Wenn er nur leicht beschädigt ist, können Sie ihn mit etwas Holz und einem Handwerker wieder reparieren lassen. Ist der Wunderspender jedoch komplett zerstört, kann Ihnen auch kein Handwerker mehr helfen.

Wie werde ich die fremde Kreatur wieder los?

Am Ende der dritten Insel werden Ihre Dörfer von Letis Kreatur angegriffen. Selbst mit einigen Blitzzaubern lässt sich der Scherge nicht vertreiben. Wenn Sie nun Ihre eigene Kreatur in den Kampf schicken, gehen bei der Auseinandersetzung aber einige Häuser zu Bruch. Nehmen Sie deshalb Ihre Kreatur an die Leine und geleiten Sie sie zu einem Dorf von Letis. Da dieser nun sein eigenes Dorf beschützen muss, zieht er seine Kreatur aus Ihrem Gebiet ab.

Wie viele Schlafplätze befinden sich in meinem Dorf?

Wenn Sie mit Ihrer Hand auf eines der Häuser in einem Dorf klopfen, werden über den Hütten kleine Menschensymbole angezeigt. Für jedes Symbol stehen zwei Schlafplätze zur Verfügung. Ein Haus mit drei Symbolen kann also insgesamt sechs Einwohner fassen.

Wo finde ich Einwegzauber?

Diese Zauber finden Sie am Morgen unter Steinen und Bäumen. Häufig verstecken sich die nützlichen Zauber auch unter Artefakten. Heben Sie deshalb häufiger mal die Artefakte an und schauen Sie darunter. LARS THEUNE

Summoner

Mit Summoner präsentiert THQ eine riesige Spielwelt. Unsere allgemeinen Tipps verschaffen Ihnen einen Einstieg und zeigen, mit welchen Quests Sie beginnen können.

Orientierungshilfe

Was muss ich bei meinen Reisen beachten?

Wenn Sie sich über die Weltkarte bewegen, sollten Sie Ihren Charakter möglichst aus den Zufallskämpfen heraushalten. Bewegen Sie sich rennend von einer Stadt zur anderen, so sinkt die Chance, in einen Kampf zu geraten. Sobald Ihr Charakter die ersten Skill-Punkte erlangt hat und dadurch besser im Kampf geworden ist, sollten Sie hingegen die Zufallskämpfe reichlich nutzen. Ihre Charaktere haben so eine erstklassige Möglichkeit, schnell höhere Levels zu erreichen. Greifen Sie Ihre Feinde von hinten oder von der Seite an.

Wie gehe ich in den Ortschaften vor?

Bewegen Sie sich langsam durch die Schauplätze und nehmen Sie sich viel Zeit, alle Winkel zu erkunden. Überall, wo Fässer, Kisten oder Brunnen sind, lohnt sich ein Klick mit der Aktionstaste. Dadurch finden Sie nützliche Gegenstände. Achten Sie bei den Häusern darauf, ob Schilder davor hängen. Diese Gebäude sind in der Regel Läden. Die anderen Häuser lassen sich, bis auf wenige Ausnahmen, nicht betreten. Schreiben Sie sich auf, wo Sie Gegenstände gefunden haben. Wenn Sie den gleichen Ort später im Spiel erneut besuchen, sind oft an den gleichen Stellen neue Gegenstände versteckt.

Welche NPCs sind wichtig?

Im Prinzip müssen Sie sich „nur" mit den NPCs unterhalten, über deren Köpfen beim Näherkommen eine rote Sprechblase mit Ausrufezeichen erscheint. Mit diesem Erkennungszeichen sind Händler und Auftraggeber leicht aus der Vielzahl an Personen herauszufiltern.

Muss ich meine Charaktere immer manuell heilen?

Solange Sie sich in einem Kampf befinden, müssen Sie schon selber den Lebensbalken Ihrer Recken im Blick behalten. Merken Sie sich, dass ein Kampf automatisch unterbrochen wird, wenn Sie auf Ihr Inventar zugreifen. Wenn Sie nach einer Schlacht recht angeschlagen sind, können Sie sich das Heilen allerdings sparen. Beim Wechsel auf die Weltkarte oder beim Betreten eines neuen Ortes ist Ihre Party automatisch wieder vollständig geheilt.

Charakterentwicklung

Wie soll ich meine Helden trainieren?

Die vier Helden, die Sie im Laufe des Spiels steuern, sollten Sie unterschiedlich fortbilden. Für die Hauptfigur Joseph sind die Skills „Swords" und „Heal" sehr wichtig. Vernachlässigen Sie aber auch „Push" und „Dodge" nicht. Flece sollten Sie zur Spezialistin für „Bows", „Picklock" und „Appraise" weiterentwickeln. Bei Rosalind empfiehlt sich ein Schwerpunkt in allen Magie-Skills und „Heal". Jekhar ist schlichtweg eine Kampfmaschine – spezialisieren Sie ihn in „Axes" und „Blunt-Waffen". Sie sollten immer ein oder zwei Skill-Punkte in Reserve haben, um so eine neu erworbene Waffe, für die Ihnen ein Skill-Punkt fehlt, auch gleich benutzen zu können.

Spielstart

Was mache ich in Masad?

Sie können sich hier ausgiebig mit der Steuerung vertraut machen, Ausrüstungsgegenstände finden und sich im Kampf üben. Nutzen Sie unsere Karte, auf der die wichtigsten Orte gekennzeichnet sind. Hauptziel ist das Erreichen der Anlegestelle im Südosten des Dorfes. Sie müssen dort einen Barbaren-Krieger besiegen.

Lohnt sich ein erneuter Besuch in Masad?

Bevor Sie sich auf den Weg nach Lenele machen, können Sie Masad erneut betreten. Sie werden feststellen, dass nun weitere Soldaten das Dorf unsicher machen. Außerdem können Sie neue Gegenstände in den Kisten und Fässern finden. Generell gilt für das gesamte Spiel,



LEGENDE:

1	Start
2	Aesik (Quest)
3	Madrah
4	Laekho
5	Spruch „Revive"
6	Hose (Blue Pants)
7	Nath, Khag, Uvala
8	Recovery Tonic, Endgegner „Barbarian"
9	Boot
10	Trank (Tristan's Libation), Handschuhe (Cloth Gloves)

S



LEGENDE:

1	Eingang	7	Carcela, Waffenhändler, Spruch „Icicle Rune“
2	Händler	8	Schmuggler, Zugang zur Kanalisation (Sewers)
3	(Quest)	9	Beelon (Quest)
4	Zum Marktplatz (Market)	10	Durgan (Quest)
5	Crazy Iven (Hinweis auf 6)		
6	Schwert auf Podest (Fiery Falchion)		

das beim erneuten Betreten eines Ortes wieder alle Monster da sind. Nutzen Sie dies zum Sammeln von Erfahrungspunkten aus.

Lenele – Außenbezirk

Wie gehe ich in Lenele vor?

Diese Stadt ist riesig und Sie können hier alleine fürs Erkunden etliche Spielstunden einplanen. Mithilfe unserer Karten der ersten Orte, die Sie in Lenele besuchen, dürften Sie keine Probleme haben, an lukrative Quests zu gelangen.

Was hat es mit Iven auf sich?

Der Bettler möchte Ihnen lediglich einen Hinweis auf eine versteckte Waffe geben. Sie finden auf dem Podest mit den hängenden Fischen (nördlich von Iven) eine gute Anfängerwaffe (Fiery Falchion).

Wie löse ich die Aufgabe von Ragneli?

Verlassen Sie Lenele und laufen Sie im Kreis um die Stadt. Sie müssen die richtige Zufallsbegegnung abwarten. Im Gespräch mit Zane haben Sie zwei Möglichkeiten: Wenn Sie ihm wahrheitsgemäß antworten, können Sie Zane im Verlaufe des Gesprächs einfach den Bogen abschwatzen. Sagen Sie ihm, dass Sie ihn und seine Männer in Ruhe lassen und Sie bekommen kampflos den gesuchten Bogen. Wenn Sie an den Erfahrungspunkten im Kampf interessiert sind, können Sie Zane und seine Leute auch angreifen. Unerfahrene Charakter könnten dabei aber ihre erste Schlappe erleben (abspeichern).

Wo befindet sich Durgans Ohrring?

Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie diese Quest nicht sofort lösen können – die Suche nach dem Schmuckstück zieht sich fast durch das gesamte Spiel. Sie müssen als Erstes Ivas in der Altstadt aufsuchen. Sprechen Sie danach mit Gebbin, der sich in der Nähe vom Gefängnis herumtreibt. Den Händler Agilo, an den er Sie verweist, finden Sie auf dem Marktplatz. Er verweist Sie an seine Frau Dama, die sich ebenfalls auf dem Markplatz aufhält. Sie finden sie in der Regel auf dem großen Platz im Süden. Von ihr erfahren Sie, dass angeblich ein gewisser Torras den Ring erhalten hat. Der nächste Ansprechpart-

ner ist Humbus, der Rattenfänger. Sie finden ihn im Adelsbezirk. Wenn Sie später in Eleh sind, suchen Sie Chengdai auf. Die nächste Station in dem Puzzle ist Wolong – dort müssen Sie mit Likai reden. Likai ist am Zugang zum Marktplatz zu finden. Belügen Sie Likai im Verlaufe des Gesprächs und er händigt Ihnen den Ring aus.

Wo muss ich die Samen von Beelon abliefern?

Reisen Sie nach Khosani und besuchen Sie den Händler Elarh. Sie können die Belohnung für den Samentransport auf bis zu 1.000 Goldstücke hochhandeln. Wenn Sie einen höheren Betrag fordern, werden Sie nur 500 Goldstücke erhalten.

Lenele - Marktplatz

Wenn soll ich hier zuerst aufsuchen ?

Wenn Sie der Straße südlich folgen, werden Sie auf Jekhar treffen. Später wird er sich Ihrer Gruppe anschließen. Hinter der Brücke hält sich Earis auf. Wenn Sie in Masad mit dem sterbenden Aesik gesprochen haben, können Sie nun das Schwert loswerden und damit eine weitere Quest lösen.

Wie komme ich an das Schwert für Jarl heran?

Verlassen Sie nach dem Eintrag in Ihr Quest-Journal Lenele wieder und wandern Sie erneut kreisförmig um die Stadt herum. Wenn Sie bei den Zufallsbegegnungen auf einen Ritter treffen, haben Sie Korel gefunden. Sie müssen sich das Schwert von ihm erkämpfen.

Wie beginne ich den Auftrag von Mercer?

Um diesen Auftrag erfolgreich zu Ende zu bringen, sollten Sie sich zuerst Verstärkung holen. Begeben Sie sich vom Marktplatz aus nach Westen in den Adelsbezirk. Verlassen Sie diesen Distrikt durch den Ausgang im Südwesten, der zum Palast führt. Dort angekommen halten Sie sich links und gehen Sie auf die blau gekleideten Wächter zu. Nach der Zwischensequenz mit Flece geht es direkt in der Kanalisation weiter.

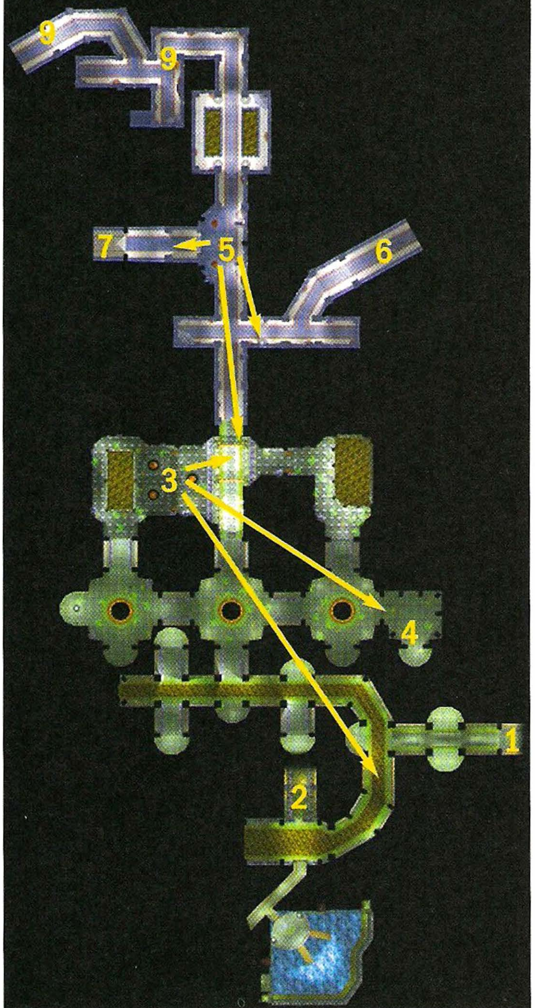
Was muss ich über die Tore wissen?

Stellen Sie Flece bei den friedlichen Golems ab und aktivieren Sie den Solo-Modus. Postieren Sie Joseph vor dem ersten Tor und lassen Sie Flece das Tor A1 mithilfe des Golems öffnen. Gehen Sie mit Joseph in den nächsten Abschnitt. Flece muss nun das Tor B1 öffnen lassen – Joseph gelangt so in den nördlichen Abschnitt. Kämpfen Sie sich mit ihm zuerst einfach nach Norden bis zu den nächsten drei Golems vor. Dort können Sie die Tore A1 und B1 gleichzeitig öffnen lassen. Dadurch kann Flece sich wieder der Hauptfigur anschließen.

Was finde ich alles in der Kanalisation?

Ganz im Norden finden Sie direkt beim Ausgang zur Altstadt Cerval.

Lenele – Kanalisation



LEGENDE:

1	Zugang Martkplatz (Market)	6	Zugang Außenbezirk (Outskirts)
2	Lager der Bacites, Puppe, Schild	7	Zugang Palast (Palace)
3	Schalter für Tore	8	Salzschmuggler
4	Grüne Scherbe	9	Cerval, Zugang Altstadt (Old City)
5	Schalter für Tore		

S

Besiegen und plündern Sie ihn – so können Sie den Auftrag von Mercer erledigen. Ebenfalls im Norden treffen Sie auf die Salzschmuggler. Nehmen Sie nach dem Kampf das Salz mit. Wenn Sie später auf Pedrog treffen, können Sie seinen Auftrag gleich mit erledigen. Öffnen Sie auch alle Tore in der Kanalisation, um die verschiedenen Ausgänge zugänglich zu machen. Im östlichen Abwasserteil finden Sie eine grüne Glasscherbe, die Sie zur Lösung einer weiteren Quest benötigen. Im Südteil befinden sich jede Menge Bacites. Erledigen Sie alle Monster und nehmen Sie die Puppe und den Schild mit, die in den Zelten des Lagers versteckt sind.

Lenele - Altstadt

Was kann ich in diesem Bezirk erleben?

Sie haben hier eine gute Möglichkeit, weitere Quests zu erhalten. Wenn Sie schon die Kanalisation erfolgreich gesäubert haben, suchen Sie jetzt den Metzger, Merden und Pedrog auf. Geben Sie dem Metzger die Puppe, Merden die Bacites-Schwänze und Pedrog das Salz. Damit haben Sie gleich drei Quests gelöst. Suchen Sie auf jeden Fall den Laden in der Südwest-Ecke des Distrikts auf. Kaufen Sie sich dort den „Swordman's Ring" und rüsten Sie Joseph damit aus.

Wie helfe ich Avarind?

Suchen Sie nach dem Gespräch mit Avarind die Gefängniswache Gorbus auf. Danach müssen Sie einen Abstecher in den Süden der Stadt machen, wo sich der Fälscher Dagis aufhält. Bezahlen Sie ihm das gewünschte Gold und kehren Sie mit den gefälschten Papieren zu Gorbus zurück. Sie müssen ihn mit 20 Gold bestechen, um Erfolg zu haben. Machen Sie sich danach wieder auf den Weg zu Avarind im Norden, um sich von ihm Ihre Belohnung abzuholen.

Was hat es mit Starvus auf sich?

Wenn die Diebin Flece in Ihrer Gesellschaft ist, wird Starvus Ihnen einen Schlüssel aushändigen, mit dem Sie dann Tancred's Haven betreten können. Sprechen Sie im oberen Stockwerk mit der Frau an Tancreds Bett, um mehr über die Hauptstory zu erfahren. STEFAN WEISS



LEGENDE:

1	Zum Außenbezirk (Outskirts)	6	Jekhar	12	Krys (Laternenverkäufer)
2	Händler (Tränke)	7	Earis	13	Zum Adelsbezirk (Crown District)
3	Händler (Waffen)	8	Händler (Rüstungen)	14	Jarl (Quest)
4	Händler (Zauber)	9	Zur Altstadt (Old City)	15	Schmied
5	Agilo	10	(Quest)		
		11	Bibrus (Buchhändler)		



LEGENDE:

1	Zugang Marktplatz (Old City)	6	Dagis, der Fälscher	10	Pedrog (Quest)
2	Kleiderladen	7	Starvus, Tancred's Haven	11	Geschäft (Swordman's Ring)
3	Händler (Rüstung)	8	Ivas, der Spieler	12	Gefängnis, Gorbus
4	Avarind (Quest)	9	Merden (Quest), Zugang Kanalisation (Sewers)	13	Gebbin
5	Metzger (Quest)			14	Varyssa (Quest)

Gothic

In der letzten Ausgabe haben wir Sie in die Spielwelt von Gothic eingeführt und alle drei Lager vorgestellt. Jetzt liegt es an Ihnen, in welcher Rolle Sie dem Finish entgegengehen. Wir helfen Ihnen bei der Lösung aller nötigen Quests.

Hinein ins Abenteuer

Ich habe mich einem Lager angeschlossen, wie geht es nun weiter?

Egal, welcher Partei Sie sich angeschlossen haben, Ihre erste Aufgabe wird sein, YBerion aufzusuchen. Treffen Sie sich dazu mit Lester am Tor des Sumpflagers.

Wo ist der Fokus für YBerion?

Diese Aufgabe ist leicht – Sie erhalten eine Karte mit eingezeichnetem Fundort des Fokus. Rechnen Sie damit, dass der Templer Nyras dort auf Sie wartet, um Sie anzugreifen. Wenn Sie den Fokus bei YBerion abliefern, erhalten Sie ein Amulett (Schutz vor Feuer 10).

Wie soll ich mich bei Cor Kalom verhalten?

Beharren Sie auf einer Belohnung, Cor Kalom gibt Ihnen daraufhin 50 Erz. Wenn Sie ihm sagen, dass es eine finstere Suche wird, erhalten Sie fünf Spruchrollen Licht. Sagen Sie ihm hingegen, dass es ein blutiges Abenteuer wird, gibt er Ihnen fünf Heiltränke.

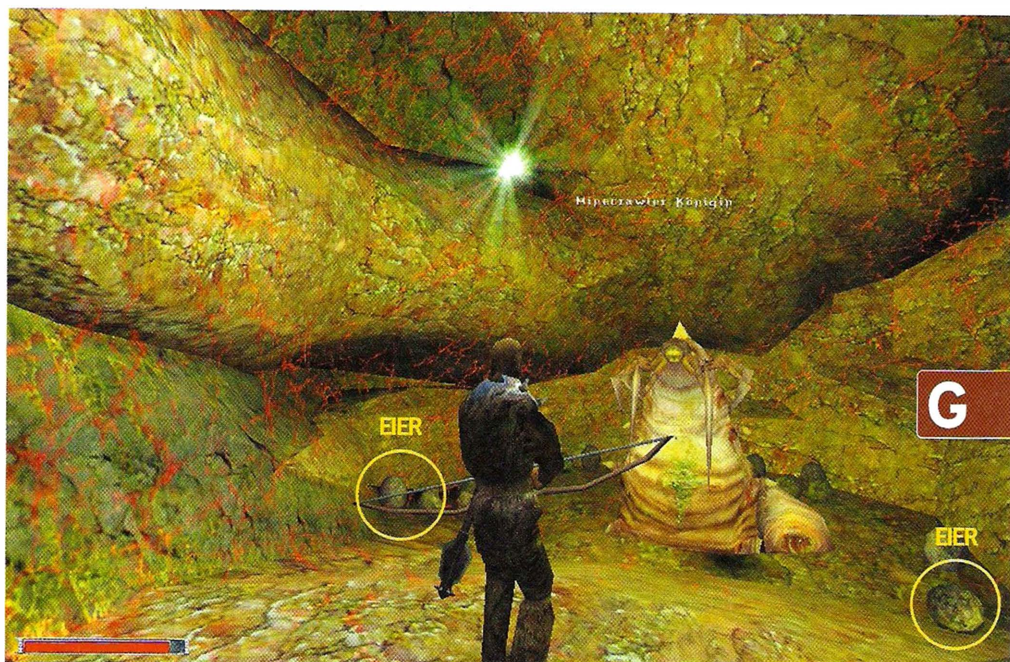
Minecrawler-Sekret

Was muss ich in der Alten Mine machen?

Suchen Sie Ian auf. Das gesuchte Zahnrad finden Sie in dem Seitentunnel unterhalb des Händlers Santino (siehe auch Ausgabe 05/01, S. 183). Bringen Sie das Zahnrad zu Ian, der Sie daraufhin an Ashgan verweist. Sie finden ihn ganz unten in der Mine, vor dem großen Tor.

Welche Templer muss ich um Hilfe bitten?

Suchen Sie in der Mine nach Gor Na Kosh, Gor Na Bar und Gor Na Vid. Letzterem müssen Sie erst einen Heiltrank geben, bevor er Ihnen hilft. Sobald alle drei Templer bei Ashgan eingetroffen sind, können Sie das Tor öffnen. Wenn Ihnen die vielen Minecrawler dahinter noch zu stark erscheinen, locken Sie die Monster einfach zu Ihren Helfern am Tor.



OSTERNEST Aus dieser sicheren Entfernung können Sie bequem den Bogen benutzen, um die Königin zu erlegen. Die Eier sind links und rechts des Monsters zu finden.

Wie besiege ich die Minecrawler-Königin?

Das große Ungeheuer hat einen entscheidenden Nachteil: Es ist unbeweglich. Wenn Sie ausreichend Pfeile oder Bolzen besitzen, können Sie diesen Kampf ganz leicht gewinnen. Im Nahkampf können Sie versuchen, das Biest seitlich oder von hinten anzugreifen. Wenn Sie es gar nicht schaffen, das Monster zu besiegen, können Sie sich auch einfach schnell die Eier schnappen und damit zurückkehren. Dadurch gehen Ihnen aber jede Menge Erfahrungspunkte durch die Lappen.

Die Almanach-Suche

Ich habe keine Chance gegen die vielen Goblins!

Wenn Sie den Almanach aus der Höhle besorgen sollen, ist es ratsam, die Goblins herauszulocken. In der engen Höhle werden Sie sonst sehr schnell eingekesselt und haben einen schweren Stand gegen die Unholde. Benutzen Sie am besten Pfeil oder Bolzen gegen einen Goblin. Sobald Sie einen Treffer gelandet haben, kommt die ganze Goblinhorde angestürmt. Fliehen Sie über die Brücke und warten Sie, bis die Goblins die Verfolgung abbrechen. Mit dieser Methode können Sie einen Gegner nach dem anderen besiegen. Sollte Ihr Charakter schon ein guter Kämpfer sein, können Sie sich auch ins Schlachtgetümmel stürzen. Einfach probieren.

Welche Belohnung soll ich von Cor Kalom annehmen?

Wenn Sie sich für die Waffe entscheiden, erhalten Sie die Einhandwaffe Steinbrecher. Entscheiden Sie sich für die Rune, erhalten Sie den Spruch „Licht". Da zu diesem Zeitpunkt schon bessere Waffen für Ihren Charakter zur Verfügung stehen, sollten Sie sich lieber für die Rune entscheiden.

Was soll ich nach der Videosequenz machen?

Bevor Sie sich auf die Suche nach den Fokussteinen machen, steht Ihrem Charakter eine Beförderung ins Haus. Voraussetzung ist, dass Ihr Charakter zu diesem Zeitpunkt schon Level 10 erreicht hat. Als Schatten sollten Sie das Alte Lager aufsuchen und Ihren Bericht abgeben. Sie werden dann zum Gardisten befördert und erhalten eine neue Rüstung. Abhängig von Ihrer Spielweise können Sie sich auch zum Feuermagier befördern lassen. Haben Sie sich für das Neue Lager entschieden, begeben Sie sich zunächst dorthin und berichten Sie Mordrag von den Ereignissen im Sumpflager. Lee wird Sie anschließend als Söldner aufnehmen. Als Sumpflager-Novize werden Sie von Cor Angar zum Templer befördert.

Die fünf Fokus-Steine

Wie geht die Geschichte weiter?

Holen Sie den Almanach und den Fokusstein aus Cor Kaloms Labor und machen Sie sich nach dem Gespräch mit Cor Angar auf den Weg zum Neuen Lager.

Woher erhalte ich die Parole, um zu Saturas zu gelangen?

Sprechen Sie mit dem Wassermagier Cronos. Gehen Sie auf seinen Auftrag ein, den Brief an die Feuermagier zu überbringen, und merken Sie sich das Kennwort „Tetriandoch". Wenn Sie nun wieder zu den Wachen am Eingang zur Magierbehausung gehen, müssen Sie das richtige Passwort angeben. Danach können Sie ungehindert Saturas aufsuchen.

Was muss ich bei Saturas machen?

Geben Sie Fokus und Almanach ab und nehmen Sie den Auftrag an, die vier restlichen Foki zu besorgen. Bevor Sie aufbrechen, sollten Sie den Magier Riordian aufsuchen. Er schenkt Ihnen 20 Tränke.

Wo soll ich mit der Fokus-Suche beginnen?

Schauen Sie sich die Fokus-Karte von Saturas genauer an. Die Eckpunkte des Pentagramms bezeichnen die jeweiligen Fundorte der Fokussteine. Welche Reihenfolge Sie dabei einhalten, ist egal. Da Sie die Karte im Neuen Lager erhalten, liegt der nächste Fokusstein südlich des Lagers.

Wie gelange ich an den Fokusstein unter dem Steinkreis?

Wenn Sie den Weg durch die Berge vom Neuen Lager aus benutzen, müssen Sie mit Snappern und einem Bluthund rechnen. Diese Monster haben es in sich. Speichern Sie daher erst einmal ab und probieren Sie aus, ob sich Ihr Charakter schon mit ihnen messen kann. Schaffen Sie das noch nicht, können Sie den Weg durch das Tal in der Nähe von Cavalorns Lager benutzen. Dort können Sie den Monstern besser aus dem Weg gehen. Sie treffen in der Nähe des Steinkreises auf Milten, der Ihnen seine Hilfe anbietet. Die Skelette im Gewölbe halten einiges aus – am besten locken Sie die Knochengerüste heraus. Milten wird dann fleißig mit Feuerbällen um sich werfen und Ihnen damit etliches an Arbeit abnehmen. Wenn alle Skelette beseitigt sind, steigen Sie erneut hinab, um mit dem Spruch „Untote vernichten" den Wächter aus dem Weg zu räumen.

Wie gelange ich zur Bergfestung?

Wenn Sie im Orkgebiet noch Probleme mit den Monstern haben, können Sie einen Schleichweg benutzen. Gehen Sie vom Alten Lager aus nach Osten über den Fluss in Richtung Sumpflager. Halten Sie sich dann südlich und gehen Sie den Hang hoch. Sie gelangen dort über einen schmalen Felsgrat bis kurz vor die Brücke, auf der ein Steingolem Wache hält. Wenn Sie über eine stumpfe Waffe (z. B. den Götterhammer) verfügen, können Sie es mit dem Golem leicht aufnehmen. Ist Ihr Charakter noch zu schwach, rennen Sie an dem Golem vorbei – er gibt recht schnell die Verfolgung auf. Sobald Lester sich Ihnen angeschlossen hat, stellt der Steinkoloss kein Problem mehr dar.

Wie gelange ich an den Fokus?

Im Erdgeschoss finden Sie einen Raum mit einer Truhe. An der Wand daneben ist ein Schalter, der einen Geheimraum öffnet. Plündern Sie alle Truhen und begeben Sie sich mit dem Schlüssel im Gepäck zu Lester auf den Balkon. Nachdem er Ihnen den Telekinese-Spruch übergeben hat, benutzen Sie diesen am besten vom Balkon aus. Sie müssen den Fokus-Stein im Blickfeld haben, um den Spruch anwenden zu können.

Was gibt es noch alles in der Festung?

Sie müssen sich neben Skeletten einer Vielzahl an Harpien stellen. Am leichtesten lassen sich diese fliegenden Monster mit Pfeil und Bogen beziehungsweise Armbrust bekämpfen. Wenn Sie den Festungsturm ganz hochklettern, finden Sie eine weitere Truhe. Die Kombination lautet: 2x links, 2x rechts, 2x links. Die Truhe enthält das Schwert „Siegbringer" (Schaden 46, benötigte Stärke 20).

Wie gehe ich bei der Ruine im Norden vor?

Sprechen Sie zuerst mit Gorn und folgen Sie ihm in die Schlucht hinab. Sofern Sie nicht schon über die entsprechende Spruchrolle verfügen, müssen Sie unbedingt die „Verwandlung zur Fleischwanze" aus der Truhe mitnehmen. Mit Gorn an Ihrer Seite stellen die vielen Snapper bei der Ruine kein Problem dar – lassen Sie Gorn ruhig alleine kämpfen, die Erfahrungspunkte für besiegte Snapper erhalten Sie trotzdem.

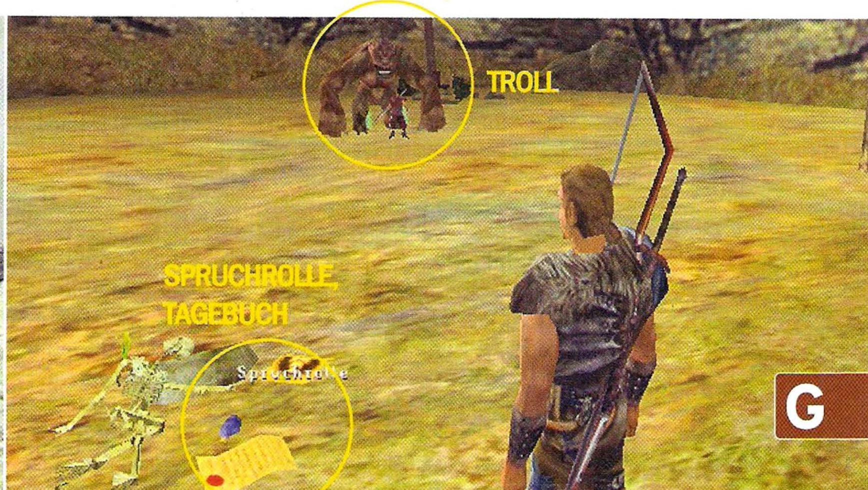
Was hat es mit der Säule auf sich?

Aufmerksame Spieler werden bestimmt auf die Steinsäule stoßen, die sich auf einem der umliegenden Felsen beim Kloster befindet. Gegenüber der Säule befindet sich eine Truhe. Die Säule stürzt leider immer in die falsche Richtung – an die Truhe gelangen Sie nur mit einem Verwandlungsspruch (als Blutfliege können Sie rüberfliegen).



LEGENDE: 1 Steinkreis & Milten, 2 Bergfestung & Lester, 3 Nyras, 4 Ruine & Gorn, 5 Trollschlucht & Diego.

TRICKREICH Wenn Sie an die Truhe links von der Säule gelangen wollen, fliegen Sie am besten als Blutfliege von der Säule aus hin.



VORBEREITUNG Bei dem Skelett am Boden finden Sie den Spruch „Monster schrumpfen" und im Tagebuch die Anleitung, wie Sie den Troll besiegen.

Die Säule ist ein Überbleibsel des ursprünglichen Gameplays und hat keine weitere Bedeutung.

Wie besiege ich den Troll?

Nachdem Sie den Fokusstein in Besitz genommen haben, wartet auf dem Rückweg schon ein Troll auf Sie. Überlassen Sie Gorn wieder die Arbeit und streichen Sie die Erfahrungspunkte ein.

Was erwartet mich beim letzten Fokus-Stein?

Auch bei diesem Fundort erhalten Sie Hilfe – diesmal von Schatten Diego. Erledigen Sie zuerst die Goblinhorde. Bevor Sie sich achtlos auf den Troll stürzen, schauen Sie sich das Skelett am Boden näher ein. Das Tagebuchblatt gibt den Hinweis – mit dem Spruch „Monster schrumpfen" haben Sie leichtes Spiel mit dem Troll. In der Höhle, die zum Fokus führt, müssen Sie sich garstiger Harpien erwehren.

Der Ork-Friedhof

Wie gehe ich beim Friedhof der Orks vor?

Sie müssen erst einige Beißer und Ork-Späher aus dem Weg räumen. Den Zugang zum Dungeon müssen Sie mit der Winde öffnen, die sich direkt am Eingang befindet. Im Inneren der Grabanlage sollten Sie versuchen, immer nur einen Ork anzulocken. Gegen mehrere Orks gleichzeitig zu kämpfen, ist ein schwieriges Unterfangen. Nur erfahrene und kampfstarke Charaktere haben bei einem solchen Massaker eine Chance.

Was hat es mit dem schreienden Templer auf sich?

Baal Lukor befindet sich in einer brenzligen Lage. Beeilen Sie sich, ihm zu Hilfe zu eilen, und retten Sie ihn vor den Orks. Durchsuchen Sie mit ihm zunächst die Stollen, die abwärts führen – in

Grabschändung

Im Laufe des Spiels werden Sie eine unterirdische Grabanlage der Orks zu sehen bekommen. Sie können hier weitaus mehr entdecken, als nur die finsteren Ork-Krieger, gegen die Sie kämpfen müssen.

Laufen Sie nicht achtlos an den vielen Grabkammern im orkischen Friedhof vorbei. Die Mumien sind immer eine Untersuchung wert. Sie finden dort Ringe, Amulette und Tränke. Auch die vergitterten Kammern lassen sich öffnen. Sie müssen nur genau hinschauen, in den offenen Grabkammern sind Wandschalter versteckt, mit denen sich die Gitter bewegen lassen. In den vergitterten Kammern sind in der Regel wertvollere Gegenstände versteckt als in den frei zugänglichen Kammern.

Um die versteckten Wandschalter in den Gräbern erkennen zu können, ist der Licht-Zauber oder eine Fackel sehr hilfreich.

Für die vergitterten Kammern ist in der Regel der dazugehörige Schalter in unmittelbarer Nähe zu finden. Schauen Sie genau hin.

der Höhle mit den Zellen befindet sich ein gut versteckter Wandschalter (der Spruch „Licht" hilft, ihn ausfindig zu machen). Öffnen Sie mit dem Schalter die Zelle, um an die Pergamenthälfte zu gelangen. Wenn Sie beide Pergamenthälften gefunden haben, sprechen Sie Baal Lukor erneut an. Gehen Sie mit ihm zur Stelle des Überfalls zurück und folgen Sie dem dritten Gang (die Stufen hinauf).

Ist die große Halle eine Sackgasse?

Säubern Sie zuerst die Halle von allen Orks – am gefährlichsten ist der Ork-Krieger. Folgen Sie dann Baal Lukor zu der Wand auf der linken Seite. Teleportieren Sie sich nach der kurzen Unterhaltung auf die andere Seite der Wand und betätigen Sie die Winde, damit Ihr Gefährte zu Ihnen gelangen kann. Im weiteren Verlauf werden Sie von dem Baal angegriffen. Sie müssen ihn nicht besiegen, sondern können auch vor ihm fliehen – aber mal ehrlich, als echter Held sollten Sie sich auch diesem Kampf stellen.

Heilkräuter für YBerion

Wo finde ich die Kräuter?

Erinnern Sie sich an den Standort der Krauternter im Sumpf? – Gehen Sie wieder dorthin. Sollten Sie dort nicht genügend Kräuter finden, waten Sie durch das flache Wasser zu den Inseln in der Nähe der Sumpfhaie. Speichern Sie bei dieser Aktion lieber ab, da Ihr Charakter eventuell noch nicht stark genug ist, um sich gegen die Sumpfhaie zu behaupten.

Das verrammelte Lager

Wie komme ich ins Alte Lager, um die Botschaft zu überbringen?

Gar nicht – treffen Sie sich einfach am Nordtor mit Milten und am Südtor mit Diego. In den Gesprächen erfahren Sie, was vorgefallen ist. Wenn Sie wollen und sich mit den Gardisten anlegen möchten, können Sie dies tun, indem Sie einfach auf die jeweilige Gruppe vor dem Tor zugehen. Aber leicht sind diese beiden Kämpfe nicht! Kehren Sie anschließend gleich wieder ins Neue Lager zurück und erstatten Sie Nefarius, Saturas und Gorn Bericht.

Der Dämonenbeschwörer

Wie gelange ich zu Xardas' Turm?

Seien Sie gewarnt – das Orkgebiet ist wahrlich nur etwas für erfahrene Charaktere. Ihre Spielfigur sollte mindestens Level 16 erreicht haben und wenigstens eine Waffengattung gemeistert haben. Gut trainierte Fernkämpfer können sich das Fortkommen durch die Unmengen an Ork-Hunden, Orks, Beißern, Razor-Sauriern und Feuer-Waranen erleichtern. Nutzen Sie dazu erhöhte Positionen wie Felsvorsprünge, Türme und Ähnliches aus. Xardas' Turm erkennen Sie schon von weitem an seinen dornenförmigen Fortsätzen. Schlagen Sie einen Bogen links um das Gebäude und folgen Sie dem steinigen Bergpfad.

Wie werde ich mit den Golems fertig?

Auf dem engen Felspfad werden Sie auf drei Golems treffen. In Ihrem Inventar sollten eine gute Hammerwaffe sowie einige Feuerbälle und Eiszauber enthalten sein. Erschlagen Sie den Steingolem mit dem Hammer, gegen den Eisgolem helfen die Feuer- und gegen den Feuergolem die Eiszauber. Durchsuchen Sie auch alle Golem-Überreste und nehmen Sie die „Herzen" mit in den Turm.

Soll ich den Flammendämon in Xardas' Turm bekämpfen?

Nein – ausnahmsweise ist dieser Dämon kein Gegner, sondern Ihr nächster Gesprächspartner. Er verlangt von Ihnen einen Test. Da Sie die drei Golems schon besiegt haben, können Sie ihm gleich die „Herzen" als Beweis vorzeigen. Teleportieren Sie sich dann zu dem Magier Xardas.

Der Ork-Schamane

Wo finde ich den Schamanen?

Gehen Sie wieder in die Berge und halten Sie sich östlich. Über dem großen See mit der Turmruine steht ein verlassenes Kastell auf einem Plateau. Dort oben finden Sie den Schamanen, der gerade von Orks attackiert wird. Klettern Sie auf eine der Mauern und beharken Sie die Gegner mit Ihrer besten Fernwaffe. Die Orks können Sie auf der Mauer nicht erreichen und Sie gewinnen den Kampf, ohne verletzt zu werden.

Soll ich gleich zur Freien Mine gehen?

Statten Sie nach Ihrem Gespräch mit dem Schamanen erst noch einmal Xardas einen Besuch ab. Sie erhalten dafür 1.000 Erfahrungspunkte.

Die Befreiung der Mine

An wen soll ich mich im Neuen Lager wenden?

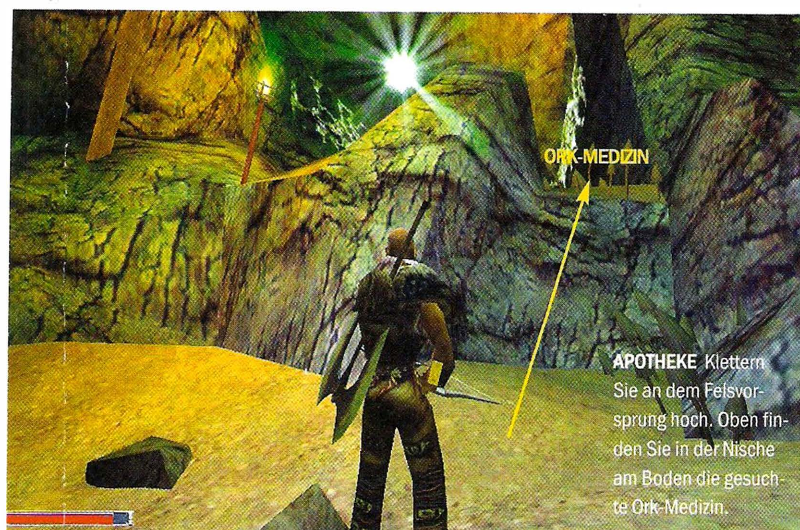
Suchen Sie Riordian auf, er wird Sie informieren und an Gorn verweisen. Gehen Sie mit Gorn in Richtung Mine. Auch wenn es Ihnen umständlich erscheinen mag – den Hinweis, dass der Rüstungsflicker Sie zuvor noch sprechen will, sollten Sie beherzigen. Gehen Sie zu Wolf und unterhalten Sie sich mit ihm über die Rüstungen. Überprüfen Sie, ob Sie ein Rasiermesser im Gepäck haben. Nur damit können Sie die Minecrawler-Panzer abziehen. Sie können ein solches Messer auch bei Wolf erstehen.

Wie gehe ich bei der Mine vor?

Auch wenn Sie zunächst Gorn als Begleiter haben – den Mineneingang müssen Sie alleine säubern. Der Gardist Jackal und seine Begleiter sind nicht ohne. Erledigen Sie am besten zunächst die beiden Gardisten aus sicherer Entfernung mit der Armbrust. Schwächen Sie auch Jackal auf diese Weise und gehen Sie dann auf ihn zu, damit die Dialogsequenz aktiviert wird. Schalten Sie danach Jackal ganz aus. In der Hütte gleich rechts neben dem Minentor befindet sich die Winde. Gorn wird sich danach automatisch zu Ihnen gesellen. Betreten Sie mit ihm die Mine.

Was erwartet mich im Inneren der Mine?

Achtung, Sie werden sofort von Gardisten angegriffen. Laufen Sie schnell auf die Gegner zu und verwickeln Sie diese in den Nahkampf. So entgehen Sie den gefährlichen Armbrustbolzen. Klettern Sie im Eingangsbereich die Leitern hinunter und begeben Sie sich in die finsteren Minecrawler-Gänge. In einem der Tunnel können Sie einige Holzbalken auf einem Vorsprung erkennen. Sie können dort hindurchkrabbeln und landen direkt bei dem gesuchten Ork-Sklaven. Anmer-



APOTHEKE Klettern Sie an dem Felsvorsprung hoch. Oben finden Sie in der Nische am Boden die gesuchte Ork-Medizin.



STRANDSUCHE Außer den Feuer-Waranen finden Sie an der Küste rechts unterhalb des Wracks eine Skeletthöhle, in der Sie haufenweise Erfahrungspunkte fürs Knochenscheppern erhalten.

kung: In der Testversion kam es immer wieder zu Abstürzen, wenn in der Mine ein Schatten eliminiert wurde. Beschränken Sie sich daher lediglich auf die Gardisten, um sicherzugehen.

Wo finde ich die Medizin?

Schauen Sie sich in den nahe liegenden Gängen etwas um. Ein kleiner Felsvorsprung führt in einen kleinen Gang, an dessen Ende der Heiltrank auf dem Boden liegt. Wenn Sie die Mine wieder verlassen, vergessen Sie nicht, Wolf aufzusuchen, um ihm die Panzerplatten zu geben. Sie erhalten dafür 2.000 Erfahrungspunkte und später eine erstklassige Rüstung aus seinen Händen.

Wo finde ich die „Zutaten für das Ulu Mulu"?

Feuer-Warane finden Sie im Norden der Kolonie, am Strand in der Nähe des Schiffswracks oder im Orkgebiet, in der Nähe des Tümpels unterhalb von Xardas' Turm. Einen Troll finden Sie an der gleichen Stelle, an der Sie mit Diego nach dem Fokus-Stein gesucht haben. Sumpfhaie und Schattenläufer sollten Sie problemlos finden (Sumpflager bzw. Wälder).

Der unterirdische Tempel

Wie bereite ich mich am besten auf meine Reise zur Orkstadt vor?

Holen Sie sich als Erstes die Plattenrüstung von Wolf aus dem Neuen Lager ab. Wenn Sie gern zaubern, sind Sie am besten mit Sprüchen beraten, die Untote aus dem Verkehr ziehen. Wenn Sie die Orkstadt betreten, müssen Sie die Ulu-Mulu-Standarte sichtbar tragen, sonst haben Sie den gesamten Orkstamm auf den Fersen. Schauen Sie sich in aller Ruhe im Lager der Orks um. In der Höhle mit dem



FINALE GRANDE Schieben Sie jeweils eins der Gesichter nach oben, um an ein Herz heranzukommen. Gehen Sie auf keinen Fall zum Schläfer hoch, Sie fallen dort sofort in tiefen Schlaf und das Spiel ist vorbei.

„Thron" führt ein Gang in den Kerker hinab. In einer der Zellen liegt ein sehr guter Zweihänder – der Rachestahl (Schaden 92, benötigte Stärke 70). Die Höhle mit dem gesuchten Teleport-Zauber ist in der Nähe des Anbetungsplatzes zu finden. Wenn Sie es sich zutrauen, es mit allen Orks aufzunehmen, und einen Telekinese-Spruch besitzen, können Sie auch die Statue vom Sockel bewegen. Damit sind Sie in der Lage, das Tempeltor zu öffnen.

Letzte Vorbereitungen

Wie gelange ich in den versunkenen Turm?

Kehren Sie mit dem Uriziel-Schwert zu Xardas zurück. Der Magier schickt Sie in den versunkenen Turm, der sich im östlich gelegenen See befindet. Waten Sie ins Innere und schauen Sie nach unten – Sie müssen durch den überfluteten Gang tauchen. Im Turm wimmelt es von Zombies. Durchsuchen Sie die beiden Kammern. In den Truhen finden Sie die gesuchte Formel, eine Rune für das Alte Lager und die wohlbeste Rüstung im gesamten Spiel.

Was fange ich mit der Rune für das Alte Lager an?

Wenn Sie wollen, können Sie mit den Gardisten samt Gomez abrechnen. Außerdem können Sie den Schmied Stone aus dem Kerker befreien, der Ihnen zum Dank Ihre Rüstung noch verbessert oder einen Ring schmiedet.

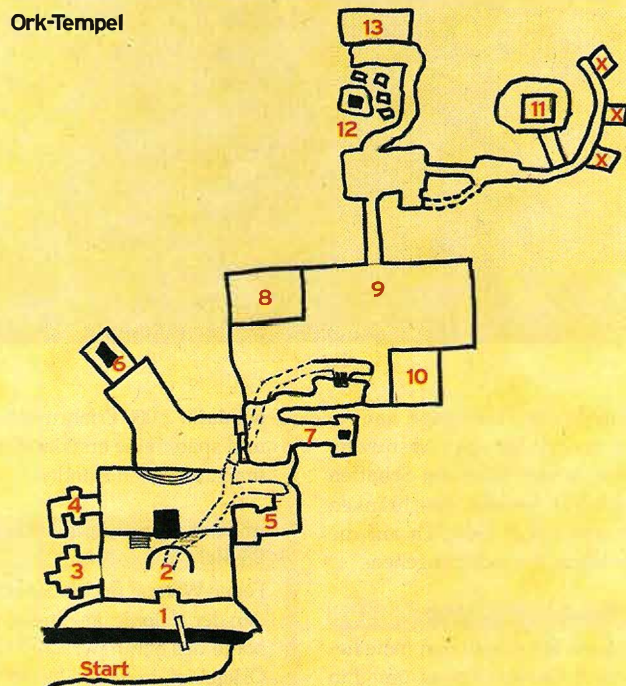
Das Finale

Wo finde ich den Endgegner?

Kehren Sie in den Tempel zurück und suchen Sie den Hohepriester auf. Mithilfe von Uriziel ist dieser schnell besiegt. Im letzten Abschnitt bekommen Sie es mit einer Unmenge an Dämonen und Templern, allen voran Cor Kalom, zu tun. Ihre Fernwaffen leisten Ihnen im Kampf dabei beste Dienste. Wenn Sie alle Templer besiegt haben und im Besitz der fünf merkwürdigen Schwerter sind, müssen Sie nur noch jede der Steinfratzen unterhalb des Schläfers hochschieben. Darunter befindet sich jeweils ein Schläferherz. Sobald Sie ein Herz zerstört haben, erscheint ein Erzdämon, um den Sie sich kümmern sollten, bevor Sie mit der Prozedur weitermachen. STEFAN WEISS

Ork-Tempel

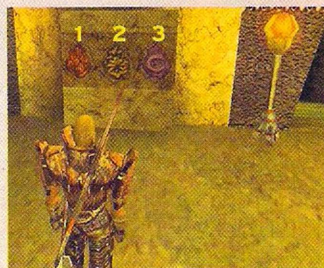
Mithilfe unserer groben Tempelskizze sollten Sie in der Lage sein, die untoten Ork-Priester und das Schwert Uriziel aufzustöbern.



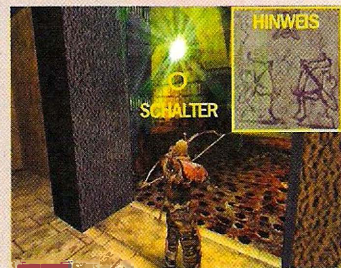
VERSCHACHTELT Nicht nur die Größe, sondern auch die vielen verwinkelten Gänge machen die Orientierung in dem Tempel nicht leicht. Achten Sie daher auf unsere Legende.

Legende:

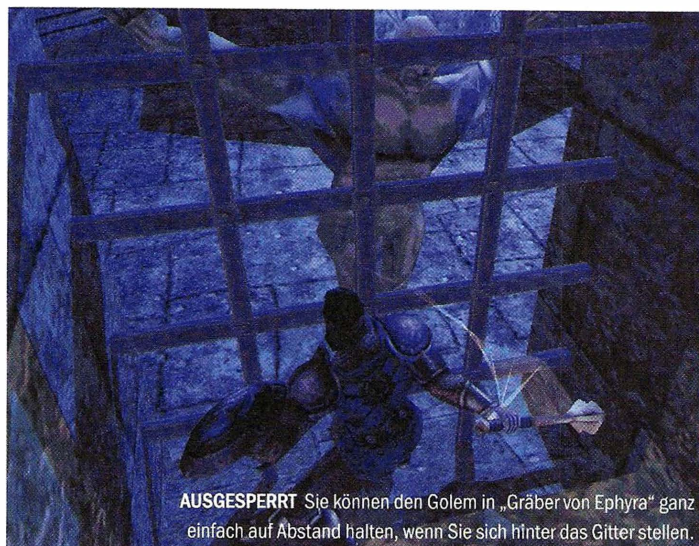
1	Tempeleingang
2	Tunnel
3	Schalter betätigen (rot, gelb, lila) und Dämonen bekämpfen
4	Linken Schalter betätigen, der rechte löst eine Falle aus
5	Ork-Priester Varrag Kasorg
6	Ork-Priester Varrag Hashor
7	Ork-Priester Varrag Unhilgt
8	auf zwei Wandschalter schießen, der dritte öffnet ein Geheimfach
9	Tempelwächter Gor Baba
10	Mehrere Schalter betätigen und Dämonen bekämpfen
11	(Erst die drei Schalter X betätigen), Ork-Priester Varrag Ruusk, Uriziel
12	Geheimes Grab mit Schaltern, mit Plattform runterfahren
13	Zugang zum Endgegner



SCHALTERSPIELCHEN An dieser Wandtafel finden Sie die Lösung für das erste Schalterrätsel im Tempel. Betätigen Sie die Schalter einfach in der gezeigten Reihenfolge (1 bis 3).



TREFFSICHER Die Hinweistafel verrät die Lösung – schießen Sie mit dem Bogen auf die Wandschalter. Schauen Sie sich nach weiteren Mechanismen um. Damit deaktivieren Sie Fallen und öffnen Türen.


AUSGESPERRT Sie können den Golem in „Gräber von Ephyra“ ganz einfach auf Abstand halten, wenn Sie sich hinter das Gitter stellen.


TRES CHIC
Mit diesen Cheat-Tasten besorgen Sie sich ein schickes Laserschwert oder laufen als Skelett durch die dunklen Gemäuer.

Severance: Blade of Darkness

In der Mission „Gräber von Ephyra“ ist Ihr Endgegner ein Golem (4.000 Lebenspunkte; zieht sehr viel Lebenspunkte ab). Wenn Sie nur wenige Lebenspunkte besitzen, hilft folgende Strategie: Laufen Sie zunächst zum Golem, damit dieser erwacht. Ziehen Sie sich dann schnell wieder zurück zum Anfang des Dungeons. Jetzt können Sie den Golem durch das Gitter hindurch töten. Springen Sie immer wieder zurück, um seinen Schlägen auszuweichen! LUKAS KRAMER

Öffnen Sie mit einem Editor die Datei „...\codemasters\severance\stats\chardata.py“. Dort können Sie zum Beispiel in der Tabelle „Maximum Live at Level“ die Lebenspunkte für jeden Charakter beliebig ändern. SAMUEL KLYK

Cheats:

Öffnen Sie die Datei „...\scripts\menu.py“ mit einem Texteditor und hängen Sie folgende Zeilen am Ende an:

```
import cheats
cheats.ActivateMiscCheats()
cheats.ActivateLaserEyes()
cheats.ActivateWeaponGrow()
cheats.ActivateGoreCheatsCheats()
cheats.ActivateLevelCheats()
```

Nun können Sie im Spiel folgende Cheat-Tasten im Menü (F1) benutzen:

F10	Unverwundbarkeit ein/aus
K	Laser starten
G	Lichtschwert erzeugen
1	Kleines Schwert
2	Großes Schwert
3	Großer Schild
4	Kleiner Schild
F5	Kamera links
F6	Kamera rechts
P	Bewegung ändern
H	Sleepy-Hollow-Modus
M	Mutant-Modus
X	Matrix-Modus
F8	Level (Klasse) aufsteigen
F9	Nächster Level

F1 Racing Championship

1. Die Reifen erreichen ihre optimale Temperatur, wenn Sie diese beim Start durchdrehen lassen – ansonsten brauchen sie etwa sieben Runden. Achtung: Ohne die richtige Temperatur haben die Reifen keinen vernünftigen Grip auf der Strecke!
2. Stellen Sie den Reifendruck etwas niedriger ein als die vorgegebene Standardeinstellung (Mitte). Dadurch erhalten die Reifen den optimalen Grip auf der Straße.
3. Wenn der Wagen bei einer Kurve ausbricht, stellen Sie bei den Einstellungen die Bremsbalance der Hinterreifen geringer ein. Dadurch blockieren die Reifen nicht beim Bremsen.
4. Wenn Sie schnell auf eine Kurve zufahren, sollten Sie das Bremspedal auf keinen Fall voll durchtreten. Bremsen Sie stattdessen vorher ab, schalten Sie manuell so schnell wie möglich hinunter bis in den 2. Gang: Aber aufgepasst: Wenn Sie bis zum ersten Gang hinunterschalten, könnte der Motor platzen! RAUL CANTEMIR

Serious Sam

Drücken Sie ^, um die Konsole zu öffnen, und geben Sie einen der folgenden Cheats ein.

cht_bGod=1	Unverwundbar
cht_bRefresh=1	Lebensenergie erneuern
cht_bGiveAll=1	Alle Gegenstände
cht_bFly=1	Flug-Modus
cht_fTranslation Multiplyer=1	Turbo-Modus
cht_bGhost=1	Durch Wände gehen
cht_bInvisible=1	Unsichtbar
saveScreenShot()	Screenshot erzeugen (TGA-Format)

RAUL CANTEMIR

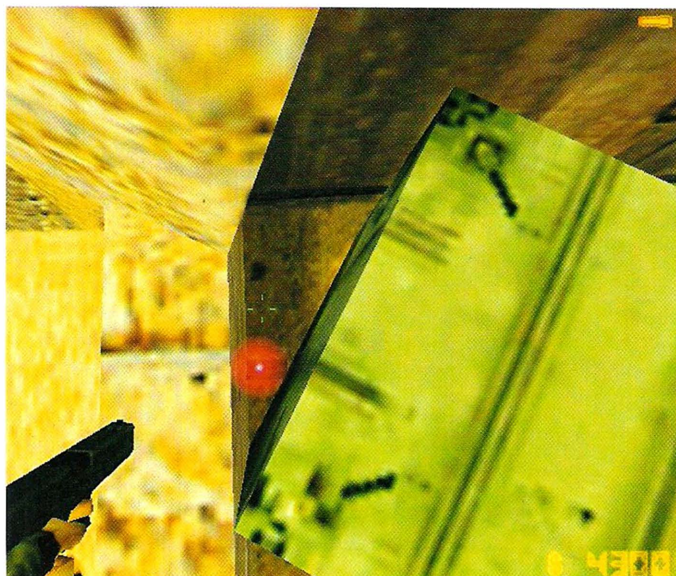
Age of Empires 2

Betätigen Sie ENTER, um die folgenden Cheats einzugeben:

LUMBERJACK	1.000 Holz
CHEESE STEAK JIMMY´S	1.000 Nahrung
ROCK ON	1.000 Stein
ROBIN HOOD	1.000 Gold
MARCO	Gesamte Karte aufdecken
AEGIS	Schnelles Bauen
NATURAL WONDERS	Tiere steuern
POLO	Kein Nebel des Krieges
WIMPYWIMPYWIMPY	Selbstmord
BLACK DEATH	Alle Gegner töten
I R WINNER	Level gewinnen
RESIGN	Level verlieren

REDAKTION







SCHACHMATT
Wenn Sie Ihre Aktionen genau timen, können Sie eine nicht entschärfbare Bombe legen. Damit haben Sie das Spiel sofort gewonnen!

Counter-Strike

Wenn Sie auf der Karte „de_dust2" als Terrorist eine nicht entschärfbare Bombe legen wollen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Springen Sie auf die Mauer bei Bombenplatz B und laufen Sie zu Punkt 2.
2. Beginnen Sie, die Bombe zu legen.
3. Nach etwa drei Viertel der Aktivierungszeit laufen Sie auf die Ecke zwischen der grünen Kiste und der Wand zu (nach unten sehen!). Mit etwas Glück und genauem Timing liegt die Bombe in einer Ecke, in der sie kein Counter-Terrorist entschärfen kann. Achtung: Dieser Trick klappt nicht immer auf Anhieb. SIMON HÖFFLIN

Gothic

Sie müssen den Brief an die Feuermagier abgeben, doch Thorus lässt Sie nicht in die Burg des Alten Lagers? Kein Problem! Marschieren Sie geradewegs in die Burg. Sobald Sie von den beiden Wachen aufgehalten werden, ziehen Sie Ihre Waffe und rennen los. Wenn Sie an den Wachen vorbei sind, stecken Sie das Schwert wieder weg. Die Wachen belästigen Sie nun nicht mehr. Das funktioniert auch in ähnlichen Situationen. SASCHA HOPSTEIN

Blut-Cheat

Ändern Sie einfach in der Datei \system\gothic.ini folgende Einträge:

Eintrag:	**bloodDetail=1**
Ändern in:	bloodDetail=3
Ergebnis:	Viele Blut-Details

Eintrag:	**extendedMenu=0**
Ändern in:	extendedMenu=1
Ergebnis:	„Blut-Details" im Menü Einstellungen/Spiel freischalten

Aktivieren des Cheat-Modus

Öffnen Sie mit einem Editor die Datei „\system\gothic.ini" und nehmen Sie folgende Änderungen vor:

Eintrag:	**testmode=0**
Ändern in:	testmode=1
Ergebnis:	Cheat-Modus aktivieren

Wenn Sie das erledigt haben, können Sie mit den Tasten S oder B den Statusbildschirm aufrufen. Dort geben Sie MARVIN ein, um den Mogelmodus zu aktivieren.

Cheats für die Konsole

Drücken Sie F2, um die Konsole zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

cheat god	Unverwundbarkeit
cheat full	Spieler heilen
kill	Anvisiertes (aktives) Lebewesen töten
goto waypoint, goto vob	Zum nächsten Wegpunkt oder Ort beamen
insert [item]	Gegenstand oder Lebewesen erschaffen

Geben Sie zuerst den Befehl „insert" ein und danach den gewünschten Gegenstand (zum Beispiel insert torlofs_axt):

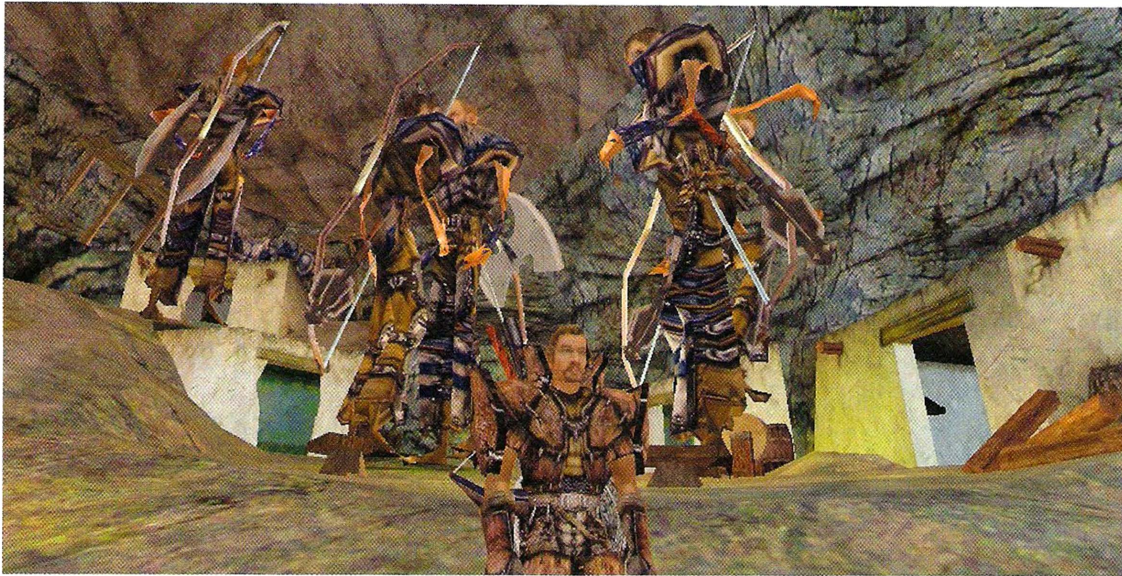
Lebewesen	icegolem, udshadam_ rockefeller, freemineorc, meatbug
Gegenstände	dmb_armor_m, urizielrune
Waffen	torlofs_axt, lees_axt, silax_axt, artos_schwert, ulumulu, innos_ zorn, whistlers_ schwert, thorus_schwert, scars_ schwert, diegos_bogen, roter_wind

Wenn Sie Ihren Charakter verändern möchten, geben Sie in der Konsole zuerst „edit abilities" und dann „attribute" ein. Jetzt haben Sie eine Liste mit Zahlen vor sich (0, 1, 2, 3 ...). Geben Sie die gewünschte Zahl ein. Wenn Sie zum Beispiel 0 eingeben, erscheint die Anzeige 0 = . Geben Sie nun die gewünschte Größe ein, bestätigen Sie mit ENTER und drücken Sie ESC. Im Statusbildschirm sehen Sie, wie sich Ihr Charakter verändert hat. Achtung: Bei Zahlen größer als 99999 können später im Spiel Ruckler auftreten!

0 =	Lebensenergie vorhanden
1 =	Lebensenergie maximal
2 =	Mana vorhanden
3 =	Mana maximal
4 =	Stärke
5 =	Geschick

Wenn Sie statt „attribute" den Cheat „protection" eingeben, gelangen Sie zur Schutzangabe. Gehen Sie wieder wie oben beschrieben vor.

1 =	Schutz vor Waffen (allgemein)
2 =	Schutz vor Waffen (Angabe der eigenen Rüstung)
3 =	Schutz vor Feuer
5 =	Schutz vor Magie
6 =	Schutz vor Geschossen



GROSSER MANN GANZ KLEIN Wenn Sie sich im Statusbildschirm befinden, können Sie einige witzige Effekte hervorrufen. Hier wurde Ihr Held geschrumpft.

Wenn Sie „guild" eingeben, können Sie sich Ihre Gilde aussuchen. Leider hat das nur wenig Auswirkungen, denn Sie werden selten als Gildenmitglied erkannt. Mit diesen Cheats können Sie jedoch in verschiedene Charaktere schlüpfen. Gehen Sie so vor wie bereits oben beschrieben.

1 =	Erzbaron
2 =	Gardist
3 =	Schatten
4 =	Feuermagier
5 =	Buddler
6 =	Wassermagier
7 =	Söldner
8 =	Bandit
9 =	Bauer
10 =	Schürfer
11 =	Guru
12 =	Novize
13 =	Templer
14 =	Dämonenbeschwörer
15 =	Babe
Ab 17 kommen die Monster - dieser Cheat ist also eher ein Gag.	

Cheats im Statusbildschirm

Rufen Sie den Statusbildschirm mit B oder S auf. Wenn Sie „southpark" eingeben, müssen Sie B drücken (S-Taste in den Spieloptionen deaktivieren!).

taki	Regeneriert Mana und Lebensenergie
clock	Zeigt eine Uhr oben links an
marin	+ 1.000 Erz
southpark	Macht den Charakter schneller
garfield	Charaktere werden dicker
clerks	Alles läuft in Zeitlupe ab
kingkong	Alles andere wird sehr winzig
godzilla	Alles andere wird sehr groß
grommit	Alles wird flach
maitai	Wireframe-Modus
ticktock	Moby-Dick-Modus
diego	Framerate-Anzeige
42	Macht fast alle Cheats rückgängig

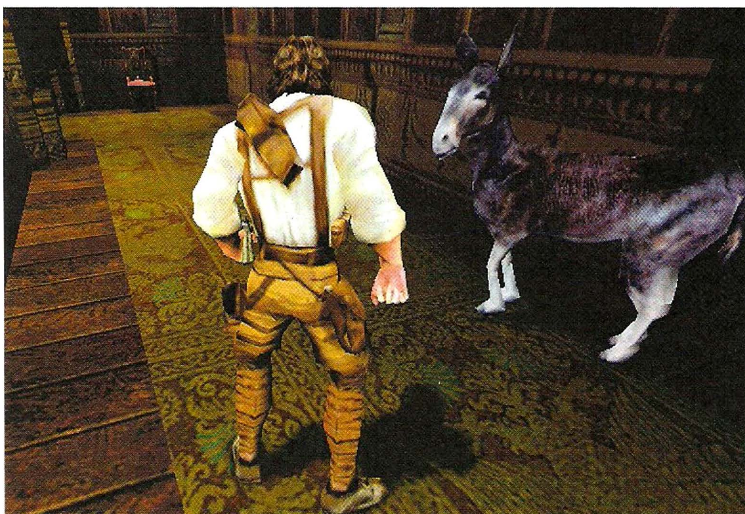
Tastatur-Cheats

Beachten Sie, dass einige Tasten recht seltsame Effekte (vor allem Grafikfehler) im Spiel hervorrufen können. In der Regel normalisieren Sie diese wieder mit F4.

F2	Konsole öffnen/schließen
F3	Toggle Fenster-/Vollbildmodus
F4	Kamera normal
F5	Kamera-Position einfrieren
F6	Freie Bewegung der Kamera *
F7	Durch Spielabschnitte bewegen
F8	Lebensenergie und Mana vervollständigen/Wiederbelebung
H	Lebensenergie reduzieren
Z	Runden laufen
K	Spielfigur einige Meter nach vorn versetzen (auch durch Wände)
O	Kontrolle über anvisierten NPC übernehmen

* Mithilfe dieses Cheats kann die Umgebung erkundet werden, ohne dass die Spielfigur sich bewegt.

REDAKTION



I-AAAH Wie kommt denn der Esel hierhin? Er wurde nicht etwa per Zauberspruch erschaffen, sondern mit dem entsprechenden Cheat ins Spiel geholt.



FAST IMMER DRIN Kurven Sie um das Tor und schießen Sie in die lange Ecke. Achten Sie darauf, dass Sie den Trick nicht versuchen, wenn mehr als ein Spieler vor dem Tor postiert ist.

Undying

Drücken Sie die Tabulatortaste, um die Chat-Zeile zu öffnen. Dort können Sie folgende Cheats eingeben:

set aeons.patrick 998	998 Lebenspunkte
set aeons.patrick mana 998	998 Manapunkte
addall	Alle Waffen, alle Sprüche
infinitemana 1	Unbegrenzt Mana
ampaddspell	Level des ausgewählten Spruches erhöhen
becomelight 1	Mehr Licht
flight	Flug-Modus
behindview 1/0	Kamera hinter den Spieler setzen ein/aus
assall	Esel erschaffen
showfps	Framerate zeigen

Achtung: Bei Endgegnern dürfen Sie Ihre Lebensenergie auf höchstens 100 Punkte cheaten, da diese sonst nicht angreifen. Einfach mit dem Cheat für Lebenspunkte zurücksetzen!

REDAKTION

NHL 2000

Die Eishockey-Simulation von EA Sports wurde kürzlich im Preis herabgesetzt. Diese Tipps helfen Ihnen bei der Wahl der richtigen Taktik und führen Ihre Mannschaft zum Erfolg.

1. Tipps für Schläger, Checker, Brutalos und filigrane Kurvenflitzer: Rempeln Sie nur in Notfällen von hinten einen Gegner an, denn bei einem Lauf aufs Tor würde das zu einem sofortigen Penalty führen. Schlimmer als der Penalty (der bei eingeschaltetem automatischen Torwart zu 80 Prozent gehalten wird) ist in solchen Fällen eine Zeitstrafe wegen hohem Stocks. Regelgerecht checken Sie von der Seite. Greifen Sie einen Flügelspieler an, sollten Sie ihm tunlichst den Weg durch die Mitte versperren, so dass ein Pass zu einem Mitspieler unmöglich ist. Pässe vor dem Tor, die einen Spieler erreichen sollen, der in der Mitte vor dem Goalie postiert ist, sind zu beinahe 100 % sinn- und erfolglos, denn der Spieler wird fast immer von den Abwehrstrategen umgecheckt.
2. Eine neue Art, „gezielte" Tore zu schießen, ist der Einsatz der „Abfälschtaste". Sie können mit dieser Taste bei Puckbesitz Ihren Spielern befehlen, sich vor dem gegnerischen Tor zu postieren, so dass ein Anschießen Ihrer eigenen Spieler zur Regel wird. Häufig sorgen die Abpraller für Unruhe oder gar Torerfolge. Aber Achtung: Sie versperren sich dabei selbst den Weg für gezielte, harte Schüsse von der blauen Linie. Erfolgsquote: 20 Prozent.
3. Mehr als je zuvor ist es wichtig, schussstarke (und vor allem zielgenaue) Spieler in seinen Reihen zu haben. Mit Schüssen von der blauen Linie können in der 2000er-Version von **NHL** deutlich mehr Treffer erzielt werden als je zuvor. Erfolgsquote: 25 Prozent.
4. Führen Sie eine Minute vor der Schluss-Sirene mit maximal zwei Toren gegen den PC, nimmt dieser seinen Goalie heraus. Im Gegensatz zu früheren Versionen von



VERBESSERUNG Aus Performance-Gründen ist es ratsam, den breiten Bildschirm zu aktivieren. Vor allem bei langsameren Rechnern mit Voodoo1-Karte hilft das enorm.

NHL ist es jetzt nicht mehr ganz so einfach, aus der eigenen Abwehr ins leere Tor zu treffen. Trotzdem liegt die Erfolgsquote bei über 60 Prozent, ein Wert, der Ihnen verdeutlichen sollte, dass die Effizienz eines Torhüteraustausches bei einem eigenen Rückstand nicht hoch ist. Nutzen Sie diese Taktik nur, wenn Sie einen Bully im gegnerischen Drittel haben, und dann auch nur, wenn Ihr Bully-Spieler extrem stark ist! REDAKTION

Need for Speed: Brennender Asphalt

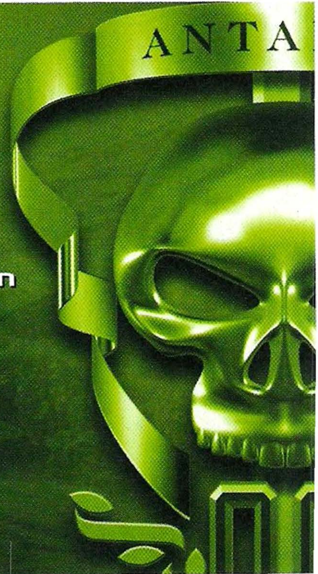
Damit Sie nach der Preisreduzierung des Rennspiels so richtig Gas geben können, sollten Sie folgende Tipps berücksichtigen:

1. Fangen Sie klein an: Ein Z3 oder ein anderes Gefährt, das nicht wesentlich mehr Pferdestärken unter der Haube hat, ist für die ersten Schritte optimal. Wenn Sie gleich mit einem Diabolo loslegen, werden Sie schnell merken, dass die Steuerung im Vergleich zur Vorversion von **Need for Speed** sensibler geworden ist.
2. Im Verfolgungsmodus „Flucht" können Sie ab und zu versuchen, das Zeitlimit zu bewältigen, indem Sie die Strecke rückwärts befahren. Bei den meisten Kursen warten aber gerade dann mehr Polizisten auf Sie, als wenn Sie vorwärts fahren würden. So können Sie aber auch den Schwierigkeitsgrad steigern.
3. Rempeln Sie, was das Zeug hält. Durch einen Rempler ist schon manches Rennen entschieden worden. Fahren Sie dem Gegner von hinten in die Seite. Als idealer Punkt hat sich dabei eine Stelle hinter der Autotür herausgestellt.
4. Fahren Sie immer mit eingeblendeter Karte, denn auch die Polizisten sind auf dieser Karte zu entdecken.
5. Bei Crashs, die Sie durch die Luft wirbeln lassen (etwa wenn Sie seitwärts über einen Hügel brettern), sollten Sie den Wagen noch während der Flugphase vom PC auf die Straße zurückstellen lassen, denn so sparen Sie wichtige Sekunden. REDAKTION

Vampire: Die Maskerade

Happyhour: Ab sofort können Sie Blut zum günstigen Budget-Preis saugen. Welche Tricks Sie kennen müssen, um Anezka aus den Klauen von Fürst Vukodlav zu befreien:

1. Die wichtigste Disziplin für alle Vampire ist die Blut-Heilung. Ihre Figuren sollten diese Disziplin schnellstmöglich vervollkommnen, da mit jeder Stufe die Höhe der regenerierten Lebenspunkte wächst. Gönnen Sie Ihren Figuren mindestens die dritte Stufe dieser Disziplin.
2. Die späteren Kämpfe werden in der Regel sehr hektisch und Sie müssen schnell auf Ihre Disziplinen zugreifen können. Diszipli-





ERSTE SCHRITTE Nachdem Sie Ihr zweites Leben als Vampir begonnen haben, sollten Sie so früh wie möglich Erfahrungspunkte investieren, um die Disziplinen Trinken und Blut-Heilung hochzulernen.



GEFAHR ERKANNT, GEFAHR GEBANNT Mit Radarstationen, Sonarbojen und Festungen können Sie feindliche Einheiten schon früh erkennen.

nen, die mehrere Charaktere benutzen, sollten Sie jeweils auf das gleiche Feld legen. Dadurch brauchen Sie sich nur eine Taste für diese Disziplin für alle betroffenen Vampire zu merken (zum Beispiel Blut-Heilung jeweils auf das erste Feld legen). Wenn Sie nicht alle Felder belegen und in der KI-Einstellung „Nur Schnell-Disziplinen" auswählen, werden Ihre Mitstreiter auch nur die vorausgewählten Disziplinen einsetzen – das spart wertvolle Blut-Einheiten.

3. Sie sollten immer wenigstens eine Rolle „Weg in den Abgrund" bei sich haben. Damit können Sie sich die langen Wegstrecken aus den Levels in die jeweilige Stadt sparen. Ein bis zwei Schriftrollen der „Erweckung" gehören ebenfalls in die Standardausrüstung. Verweilt der Besitzer der Rolle gerade im Torpor, ist das nicht schlimm, da Sie auf sein Inventar zugreifen und die Rolle verschieben können.

4. Es dauert immer eine kleine Weile, bis die Gegenstände, die Gegner beim Kampf einbüßen, am Boden auftauchen. Üben Sie sich etwas in Geduld und lassen Sie die Kamera langsam durch den Raum kreisen. In regelmäßigen Abständen blitzen die schwer erkennbaren Güter kurz auf, so dass Sie diese ausfindig machen können. Durchsuchen Sie auch Regale und Schreine aufmerksam, allzu leicht übersieht man einen kleinen Geldbeutel oder einen Ring. Ebenso gut versteckt können Hebel und Schalter sein. Nehmen Sie sich deshalb Zeit, einen Raum intensiv abzusuchen (evtl. Fackel benutzen).

5. Der Halsschutz: ein kleiner, unscheinbarer Gegenstand, den Sie beim Schmied erwerben können – und doch ist er sein Gold wirklich wert. Rüsten Sie Ihre gesamte Gruppe damit aus und sie wird viel seltener von Gegnern „angezapft".

Anno 1602

Wenn Sie in **Anno 1602** mogeln möchten, drücken Sie zunächst STRG + ALT + UMSCHALT + W. Tippen Sie dann in die Eingabezeile links unten „2061" ein und drücken Sie dann ENTER, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Mit ß aktivieren Sie die folgenden Cheats:

UMSCHALT + M	50 Goldstücke
UMSCHALT + K	Eine zusätzliche Kanone (Schiff muss aktiviert sein)
UMSCHALT + T	5 zusätzliche Werkzeuge (Kontor muss aktiviert sein)
UMSCHALT + H	5 zusätzliche Holz-Einheiten (Kontor muss aktiviert sein)
UMSCHALT + F8	Achtfache Spielgeschwindigkeit
UMSCHALT + ?	Koordinaten anzeigen
UMSCHALT + Z	5 zusätzliche Ziegel (Kontor muss aktiviert sein)
UMSCHALT + F8	Achtfache Spielgeschwindigkeit

Sie können außerdem die Zahl von Gütern erhöhen, wenn rechts unten eine Warenübersicht mit roten Balken zu sehen ist (Schiff, Markt

oder Kontor aktivieren). Drücken Sie dazu erneut STRG + ALT + UMSCHALT + W und geben Sie eine der folgenden Zahlen ein:

1	Inhalt eines Gebäudes
2	Eisenerz
3	Gold
4	Wolle
5	Zuckerrohr
6	Tabak
7	Schlachtvieh
8	Korn
9	Mehl
10	Eisenwaren
11	Schwerter
12	Musketen
13	Gefechtsbereite Kanonen
14	Nahrung
15	Zigarren
16	Gewürze
17	Kakao
18	Alkohol
19	Stoffe
20	Kleidung
21	Schmuck
22	Werkzeug
23	Holz
24	Ziegel

Bestätigen Sie mit Return und drücken Sie ß, um den Bestand der entsprechenden Ware zu erhöhen.

Call to Power 2

1. Wenn die Bewohner in vielen Städten unzufrieden sind, können Sie über den Nationsmanager die Löhne und die Essensrationen heraufsetzen oder die Arbeitszeit verringern. Kommt es nur in ein oder zwei Städten zu Unruhen, sollten Sie in diesen Städten Entertainer einstellen. Alternativ können Sie auch Arenen oder Theater bauen.

2. Mit den staatlichen Bautrupps können Sie Feld-Modernisierungen errichten und so das Wachstum und die Produktivität steigern. Es gibt vier Kategorien:

Minen und Einkaufszentren	Erhöhen die Produktion
Farmen und Fischereien	Erhöhen die Nahrungsmittelproduktion
Radar und Sonar	Erhöhen die Sichtweite
Straßen und Schienen	Truppen können sich schneller bewegen

3. Wenn Sie Neuerungen als erste Nation erforschen, erhalten Sie Boni:

Beton	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Schießpulver	Sie haben einen Vorteil bei Angriffen auf Städte mit Stadtmauern.
Massenproduktion	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Computer	Die Wissenschaftserträge werden in allen eigenen Städten erhöht.
Robotics	Die Produktion wird in allen eigenen Städten erhöht.
Lebensverlängerung	Der Zufriedenheitslevel der Bevölkerung wird für mehrere Runden erhöht.

REDAKTION

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Julie Strain gibt es jetzt zum Budget-Preis! Damit Sie die heiße Amazone problemlos durch ihre Abenteuer begleiten können, haben wir die besten Cheats für Sie noch einmal zusammengestellt:

Zuerst müssen Sie die Cheats aktivieren. Dazu müssen Sie wie folgt vorgehen: Klicken Sie sich in das Menü „Video/Audio“. Von dort aus müssen Sie sich dann in das Untermenü „Advanced“ klicken. Setzen Sie nun ein Häkchen im Feld „Konsole“. Mit ^ können Sie jetzt folgende Cheats eingeben:

Allgemeine Cheats:	
God	Unverwundbarkeit/Waffen verbrauchen keine Munition.
Give all	Alle Waffen verfügbar
Notarget	Der Gegner greift Sie nicht mehr an.
Noclip	Sie können durch Wände gehen.
Health X	X steht für die Prozentzahl der gewünschten Lebensenergie.

Waffen-Cheats (Konsole):

Wenn Sie sich eine Waffe erschummeln wollen, müssen Sie zuerst „GIVE WEAPON_X.TIK“ eingeben. Das „X“ steht in diesem Fall für den Namen der jeweiligen Waffe (Beispiel: GIVE WEAPON_FLAME THROWER.TIK).

Sword	Schwert
Firesword	Feuerschwert
Elecsword	Elektroschwert
Chainsword	Heckentrimmer
Axe	Axt
Lightsword	Lichtschwert
Sling	Schleuder
Sling_gas	Gasschleuder
Sling-asteroid	Explosivschleuder
Smallshield	Kleiner Schild
Largeshield	Großer Schild
Cbow	Plasma-Bogen
Uzi	Uzi
Dualuzi	Doppel-Uzi
Gun	Pistole
Flashbang	Sprengsatz
Rlauncher	Raketenwerfer
Shotgun	Schrotflinte
Chaingun	Chaingun
Flamethrower	Flammenwerfer
Soulsucker	Seelensauger
Hornofconjuring	Horn

Level-Cheats (Konsole):

Geben Sie vor dem Levelnamen „Map“ ein (Beispiel: Map Fakkhouse).

Fakkhouse	Julie's House
Training	Julie's Training Area
Homes1	Eden Homes
Landersroost	Landers Roost
Creeperpens	Creeper Pens
Homes2	Eden Marketplace
Towncenter_Good	Town Center
Under	Eden Underground
Over	Eden Underground 2
Shield	Eden Shield Generator
Home2evil	Eden Market under Siege!
Otto	Otto's Shop
Towncenter_Evil	Towncenter Attacked!
Cliff1	Outskirts of Eden
Cliff2	Eden Cliffside
Swamp1	Mooagly Swamps
Swamp2	Deep Mooagly Swamps
Swamp3	Swamps Confrontation
Gruff	Billy Goats Gruff
Oracleway	The Bridge of Reason
Cemetery	We Cemetery
Fog	The Wind of Spirit
Water	The Water of Purity
Blood	The Sanctity of Blood
Lochnar	The Bridge of Reason
Oracle	Tomb of the WE

REDAKTION

Einsendehinweise

Das Wichtigste: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps haben Chancen auf eine Veröffentlichung? Am gefragtesten sind Kurztipps zu aktuellen Spielen. Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken. Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden.

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps? Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen das Honorar.

Wie soll ich denn die Tipps & Tricks einschicken? Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen? Das wäre wünschenswert. Falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen“. Skizzen können Sie per Hand zeichnen oder mit einem Zeichenprogramm erstellen und auf Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?

Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/ Wordpad (TXT)

Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten. Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich umgehend bei uns melden.

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird? Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps&Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Was muss ich beim Einsenden beachten?

1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.

2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).

3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

Senden Sie Ihre Tipps an:
Computec Media, Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg
Oder per E-Mail: tipps@pcgames.de

Ihre **Meinung** zählt

Manche Einbrecher haben wirklich ein hartes Leben. Vor allem wenn Jowood Productions und PC Games Sie nach Südafrika einladen. **Gewinnen Sie eine Reise für zwei Personen nach Robben Island,** dem Gefängnis-Museum, und lernen Sie vor Ort die „Tricks" der Profis am eigenem Leib kennen. Unter allen Einsendern zu unserer Leserumfrage verlosen wir nicht nur diese exklusive Reise, sondern auch:

10 Exemplare von DER CLOU!2

Teilnahmebedingungen

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games, mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Unternehmen und der COMPUTEC MEDIA AG.

Einsendeschluss ist der 31. Mai 2001.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

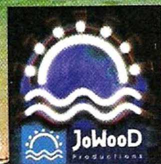
Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.

Ihre Angaben dienen PC Games zu statistischen Zwecken und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.

Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.

Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.



neo

FOTO: REINHARD EISELE

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Leserumfrage 06/01
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: ____________________

Vorname: ____________________

Anschrift: ____________________

DAS HEFT

Welche PC-Games-Version kaufen Sie normalerweise? (bitte nur eine Antwort)
- ☐ PC Games mit zwei CDs
- ☐ PC Games mit DVD
- ☐ PC Games pur (ohne Datenträger)

Ist die von Ihnen gewünschte Ausgabe bei Ihrem Zeitschriftenhändler vorrätig? (bitte nur eine Antwort)
- ☐ Ja, immer
- ☐ Ja, meistens
- ☐ Nein, ich muss oft mehrere Verkaufsstellen aufsuchen
- ☐ Ich bin Abonnent

Was halten Sie von der Unterteilung der Vorschau- und Testberichte nach Genres?
- ☐ Sehr nützlich, sorgt für bessere Übersicht
- ☐ Nett, aber eigentlich überflüssig
- ☐ Empfinde ich als störend

Was trifft Ihrer Meinung nach auf das neue Testcenter zu? (mehrere Antworten möglich)
- ☐ Sehr informativ
- ☐ Mehr Informationen als nötig
- ☐ Mir fehlen Angaben
- ☐ Selbsterklärend
- ☐ Erst nach Studium der Anleitung verständlich
- ☐ Ist für mich überhaupt nicht verständlich
- ☐ Gut gewählte Bildausschnitte
- ☐ Schlecht gewählte Bildausschnitte
- ☐ Testcenter nutze ich nie

Haben Sie den PC-Games-Benchmark-Test auf der Heft-CD/-DVD bereits ausprobiert?
- ☐ Ja, funktioniert tadellos
- ☐ Ja, hatte aber technische Probleme
- ☐ Ja, hatte aber Probleme bei der Handhabung
- ☐ Nein

Falls Sie den Benchmark-Test ausprobiert haben: Welchen Wert hat Ihr PC erreicht?

____

Wie finden Sie die ausführlichere Berichterstattung über Budgetspiele und Spielesammlungen („Classics")?
- ☐ Super! ☐ Geht so
- ☐ Interessiere mich nicht für ältere Spiele

Was halten Sie vom Space-Rat-Comic?
- ☐ Sehr witzig, unbedingt beibehalten
- ☐ Nett, aber überflüssig
- ☐ Empfinde ich als störend

Welcher Artikel in diesem Heft hat Ihnen am besten gefallen?

____

Von welchem Spieldesigner würden Sie gern ein Interview lesen?

____

Folgende Zusatz-Informationen würde ich mir bei den Vorschau- und Testberichten wünschen:

____

____

Welche Spielemagazine lesen Sie außer PC Games?

Abonniert ____________________

Lese ich regelmäßig ____________________

Lese ich manchmal ____________________

Bitte vergeben Sie eine Schulnote für das aktuelle PC-Games-Titelmotiv:

____

Über welche Themen möchten Sie mehr in PC Games lesen?

____

____

HARDWARE

Am meisten interessiere ich mich derzeit für folgende Hardware-Komponenten (mehrere Antworten möglich):
- ☐ CD-ROM-Laufwerke
- ☐ DVD-Laufwerke ☐ Gamepads
- ☐ Grafikkarten ☐ Joysticks
- ☐ Komplett-PCs ☐ Lenkräder
- ☐ Mäuse ☐ Monitore
- ☐ Motherboards ☐ Prozessoren
- ☐ Soundkarten/-systeme ☐ Tastaturen

Welche Hardware steht Ihnen zur Verfügung?

Prozessor
- ☐ Bis 300 MHz ☐ Bis 500 MHz
- ☐ Bis 667 MHz ☐ Mehr als 700 MHz

Hauptspeicher
- ☐ Bis 64 MB RAM ☐ Bis 128 MB RAM
- ☐ Mehr als 128 MB RAM

Grafikkarten-Chip
- ☐ G400 ☐ GeForce256 ☐ GeForce2
- ☐ Rage 128 Pro ☐ Riva TNT
- ☐ Riva TNT 2 Ultra ☐ Savage 4
- ☐ Voodoo1/Voodoo Banshee
- ☐ Voodoo2 ☐ Voodoo3 ☐ Voodoo4
- ☐ Voodoo5 ☐ Sonstige ☐ Weiß nicht

Verfügt Ihr PC über ein DVD-Laufwerk?
- ☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

DIE CD/DVD

Welche Demo auf der Heft-CD/DVD hat Ihnen am besten gefallen?

____

Welche Video-Reportage hat Ihnen am besten gefallen?

____

Welches DVD-Video (Neuheit) wollen Sie sich in den nächsten Monaten auf jeden Fall zulegen?

____

IHRE FAVORITEN

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? (bitte nur eine Antwort)

____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? (bitte nur eine Antwort)

____

Sparen Sie sich schlau!



PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer. Testen Sie jetzt drei Ausgaben zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

PC Games Hardware im Abo:

- **Pünktlich**
  Keiner kriegt sie früher
- **Praktisch**
  Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- **Prominent**
  Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

PC Games Hardware
TESTS ■ TIPPS ■ TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

www.pcgameshardware.de

Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM!

(P3 PH 30)

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail *(für weitere Informationen)*

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 82,80/Jahr (= DM 6,90/Ausg.); Ausland DM 106,80,-/Jahr; ÖS 630,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Games Hardware, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

HARDWARE

MEINUNG
BERND HOLTMANN



Nvidia feuert gegen Hercules und den Kyro-II-Grafikchip!

Kürzlich hat ein offizielles Nvidia-Dokument im Internet die Runde gemacht. Der Titel: „Kyro2 – Was Sie wissen sollten". Darin lässt sich Nvidia auf zwölf präsentationsreifen Seiten ordentlich über die Technik und Performance des Kyro-II-Grafikchips aus. In der Nachricht heißt es, Vertragspartner Hercules habe einen „unbewiesenen Ruf", denn die 3D Prophet 4500 sei die erste Karte aus Eigenfabrikation. Weiter heißt es: „Der Kauf einer Kyro II ist ein Risiko – und wenn Karte und PC wieder zurückkommen, schädigt das nicht nur Ihre Geldbörse, sondern auch Ihr Ansehen." Der Erfolg der GeForce2-Serie scheint den kalifornischen Sunnyboys von Nvidia etwas zu Kopf gestiegen zu sein. Senior PR Manager Brian Burke sagt, dass die Präsentation nur zur Schulung des Verkaufspersonals und nicht für die Öffentlichkeit gedacht war. Sie sei nur erstellt worden, um eigene Produkte besser gegen die Konkurrenz positionieren zu können, so Burke. Das Dokument beweist also, dass Nvidia Angst vor den günstigen Chip-Konkurrenten hat – zu Recht, wie unser Test der 3D Prophet 4500 beweist.

Bernd Holtmann

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33

Täglich von 7-24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

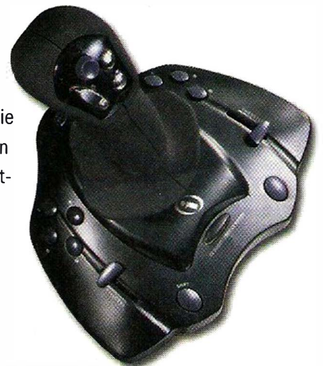
CORDLESS MOUSEMAN OPTICAL

Optisch und kabellos

Die neue Logitech-Maus (089-894670) besitzt vier Tasten und ein Rad. Wie alle aktuellen Nager benutzt sie die optische Sensortechnologie, um Mausbewegungen zu registrieren. Sie funktioniert ohne Kabel, eine USB-Empfangsstation wird mitgeliefert. Zwei AA-Batterien sorgen für bis zu drei Monate Strom. Die Maus besitzt eine Auflösung von 800 dpi und kostet 140 Mark.



AUF SENDUNG Die Cordless MouseMan Optical ist die erste batteriebetriebene Maus mit optischem Bewegungssensor.



STROMHUNGRIG Die eingebauten Motoren werden über zwei Batterien gespeist. Ein Netzteil kann nachbestellt werden.

INTERACT CYCLONE FX

Force Feedback

Interact (01805-125133) stellte rechtzeitig zur CeBIT ebenfalls neue Controller vor. Der Cyclone FX ist ein Force-Feedback-Joystick mit Gameport- und USB-Anschluss. Der Joystick besitzt neun programmierbare Tasten, ein Coolie-Hat sowie Schub- und Ruder-Funktionen. Das Gerät ist sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet und kostet 129 Mark.

PHILIPS MILLENNIUM-BOXENSERIE

Boxen für jedermann

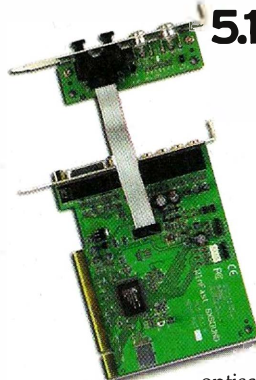
Das A 2.500 Compact Surround Power von Philips (01805-356767) ist ein 4.1-System mit 4x6 Watt (Satelliten) und 16 Watt für den Subwoofer (150 Mark). Für 50 Mark mehr erhalten Sie das A 2.600, ein 5.1-Soundsystem mit 6 Watt für die Satelliten und einem 20-Watt-Subwoofer. Das A 3.500 Acoustic Surround Power (350 Mark) ist ein analoges 4.1-System mit 80 Watt Leistung.



EDEL Die Flatpanel-Boxen und der Subwoofer des A 3.500 lassen sich über eine Fernbedienung steuern.

LEADTEK WINFAST 6XSOUND

5.1-Soundkarte



DOPPELDECKER Die WinFast 6xSound bringt ein zweites Slotblech mit, an dem optische Audiogeräte angeschlossen werden können.

Die WinFast 6xSound von Leadtek (040-2517-0707) ist eine 5.1-Soundkarte im PCI-Format. Ihre optischen und koaxialen S/PDIF-Ein- und -Ausgänge befinden sich auf einem zweiten Slotblech, das mit der Soundkarte über ein Flachkabel verbunden wird. Die WinFast 6xSound kostet schlanke 130 Mark.

INTERACT AXIS PAD

Gestyltes Gamepad

Interact (01805-125133) hat ein neues Gamepad im Angebot. Das Axis Pad verfügt über zehn programmierbare Tasten, zwei Mini-Joysticks und das obligatorische digitale Steuerkreuz. Der Spiele-Controller kann entweder per USB oder Gameport angeschlossen werden und kostet 80 Mark.

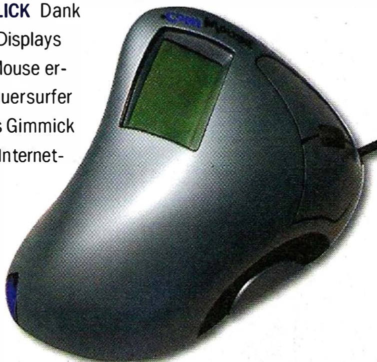


SCHLANK Das Axis-Pad basiert auf dem Design der PlayStation-Gamepads von Interact.

COMMOUSE

Maus-Flaggschiff

Auf der CeBIT zeigte der Hersteller comMouse (www.commouse.de) die gleichnamige optische USB-Maus mit eingebautem LCD-Display. Darauf können Sie sich per mitgelieferter Internet-Software zum Beispiel zeigen lassen, wann ein Aktienwert gefallen ist. Ein Klick führt dann zur Webseite. Der Kostenpunkt für dieses Hightech-Spielzeug: 149 Mark.



SILBERBLICK Dank des LCD-Displays der comMouse erhalten Dauersurfer ein nettes Gimmick für lange Internetabende.



FLEXIBEL Die neuen TFT-Monitore von Hercules lassen sich dank Software einfach um 90° drehen, um Windows auch einmal hochkant zu erleben.

HERCULES PROPHETVIEW 510

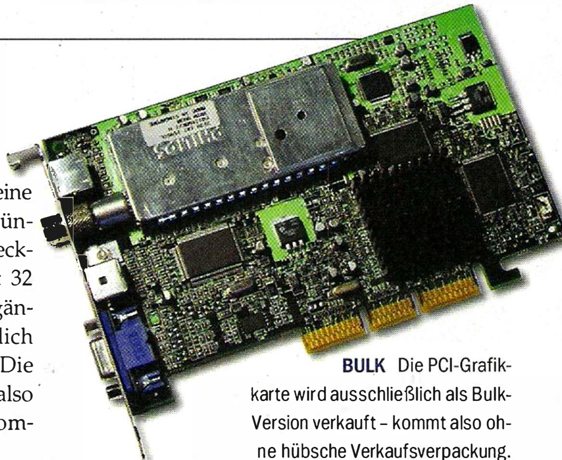
TFT-Debütanten

Hercules (09122-8860) präsentierte auf der CeBIT den ersten TFT-Monitor aus Eigenherstellung. Der Prophetview 510 ist ein 15"-Flachbildschirm, dessen sichtbare Fläche der eines regulären 17"-Monitors entspricht. Angeschlossen wird der Flachbildschirm an den normalen Monitorausgang. Der Monitor ist ab Mai für ca. 1.700 Mark im Handel erhältlich.

MATROX MILLENIUM G450 PCI

Günstige PCI-G450

Matrox (089-6144740) hat vor kurzem eine PCI-Variante der Millennium G450 angekündigt. Besonders günstige PCs ohne AGP-Steckplatz profitieren davon. Die Karte besitzt 32 MByte DDR-SDRAM und zwei Monitorausgänge, die durch Software benutzerfreundlich nebeneinander betrieben werden können. Die Karte wird lediglich in einer Bulk-Version, also ohne Kartonverpackung, in den Handel kommen und rund 300 Mark kosten.

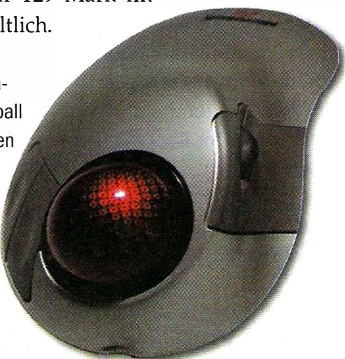


BULK Die PCI-Grafikkarte wird ausschließlich als Bulk-Version verkauft – kommt also ohne hübsche Verkaufsverpackung.

MICROSOFT TRACKBALL EXPLORER

Der Silberpfeil

Microsoft stellte vor kurzem die neue Maus-Alternative Trackball Explorer vor. Der USB-Mausersatz besitzt vier Tasten sowie ein Mausrad, welches Sie bequem mit dem Daumen bewegen können. Der Trackball selbst wird mit dem Zeigefinger gesteuert. Der Trackball Explorer ist für 129 Mark im Handel erhältlich.



FRONTBALL Anstatt den Trackball mit dem Daumen zu bewegen, kommt beim Trackball Explorer der Zeigefinger zum Einsatz.



COOLIE-HAT Die Allround-Maus besitzt sechs programmierbare Maustasten und Anschlüsse für USB und PS/2.

CHERRY POWER PAD MOUSE

Maus mit Knöpfen

Mit der neuen Maus von Cherry können Sie nicht nur in vier Bildschirmrichtungen scrollen, sondern auch noch per Mausklick Programme starten. Sie besitzt insgesamt sechs programmierbare Maustasten und wird wahlweise am USB- oder PS/2-Stecker angeschlossen. Die Power Pad Mouse kostet 59 Mark.

REFERENZ

Grafikkarten bis 500 Mark

Hercules		
3D Prophet 4500	DM 330,-	86%
Ati		
Radeon 32 MB SDR	DM 500,-	82%*
Elsa		
Erazor X	DM 500,-	80%*
Guillemot		
3D Prophet	DM 500,-	79%*
Creative		
3D Blaster Annihilator	DM 500,-	78%*

Grafikkarten bis 1.000 Mark

Hercules		
3D Prophet II GTS 64 MB	DM 999,-	90%*
Asus		
AGP-V7700 Pure	DM 799,-	89%*
Elsa		
Gladiac	DM 850,-	88%*
Ati		
All-in-Wonder Radeon	DM 799,-	88%*
Creative		
3D Blaster GeForce2	DM 799,-	88%*

Grafikkarten ab 1.000 Mark

Elsa		
Gladiac920	DM 1.299,-	93%
Hercules		
3D Prophet II Ultra	DM 1.250,-	91%*
Leadtek		
WinFast GeForce2 Ultra	DM 1.250,-	91%*
Asus		
AGP-V7700 Ultra Pure	DM 1.350,-	91%*
Creative		
3D Blaster GeForce2 Ultra	DM 1.250,-	90%*

Soundkarten

Creative Labs		
SB Live! Player 1024	DM 149,-	92%
Videologic		
SonicFury	DM 270,-	88%
Terratec		
DMX XFire 1024	DM 120,-	85%
Terratec		
Xlerate Pro	DM 179,-	84%
Videologic		
Sonic Vortex2	DM 159,-	84%

Lenkräder

Microsoft		
SW ForceFeedback Wheel 2	DM 299,-	89%
Microsoft		
SW Precision Racing Wheel	DM 179,-	83%
Guillemot		
FF Racing Wheel	DM 249,-	82%
Thrustmaster		
360 Modena Pro Racing Wheel	DM 170,-	80%
Saitek		
R100 Racing Wheel	DM 129,-	72%

Gamepads

Microsoft		
Game Pad Pro	DM 89,-	86%
Thrustmaster		
Dual Power GamePad	DM 90,-	83%
Logitech		
WingMan RumblePad	DM 80,-	83%
Interact		
HammerHead FX	DM 99,-	80%
Saitek		
P2000	DM 100,-	78%

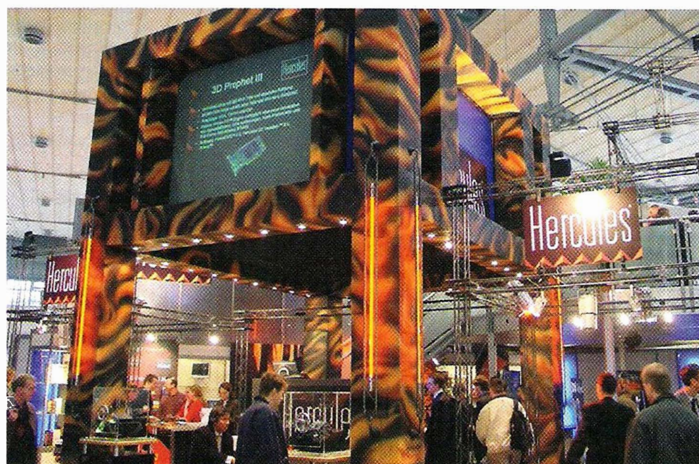
Spielemäuse

Microsoft		
IntelliMouse Explorer	DM 120,-	86%
Kärna		
Razer Boomslang 2000	DM 199,-	83%
Microsoft		
IntelliMouse with IntelliEye	DM 90,-	82%
Logitech		
MouseMan Wheel Optical	DM 100,-	82%
Logitech		
iFeel MouseMan	DM 130,-	81%

* abgewertet

CeBIT Grafik

Asus, Elsa, Hercules und Co. – **alle haben auf der CeBIT in Hannover ihre neuen Grafikkarten präsentiert.** Wir zeigen Ihnen, welche das sind, was sie können und wie viel sie kosten.



WARTEZEIT Am Messestand von Hercules konnten sich Besucher einen Eindruck der 3D Prophet III mit GeForce3-Chip verschaffen.

Grafikchiphersteller Nvidia hatte in diesem Jahr einen eigenen Stand auf der CeBIT, doch der Aufenthalt in dem extra aufgebauten Holzhaus blieb interessierten Endkunden verwehrt. Hinter den Türen zeigte man uns das Chip-Zugpferd GeForce3 in Aktion, erste GeForce3-Karten dürften mittlerweile im Handel erhältlich sein. Nvidia hat aber auch zwei neue GeForce2-MX-Varianten in Produktion. Der GeForce2 MX-200 ist der Nachfolger des Billig-Chips TNT2 Model64 und ist mit 175 MHz getaktet. Der Chip erbt vom Modell 64 auch die schmale Speicheranbindung (64 statt 128 Bit). Die MX-400-Chips rechnen mit 200 MHz und besitzen eine 128 Bit breite Speicheranbindung.

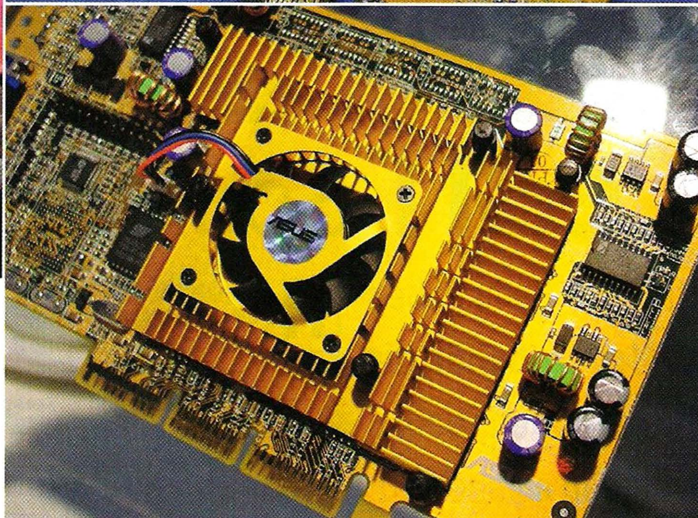
Asus zeigte zwei der neuen GeForce3-Karten namens AGP-V8200: eine Pure- und eine Deluxe-Variante. Die AGP-V8200 Deluxe besitzt einen TV-Ausgang sowie einen Video-Eingang und wird mit 3D-Brille geliefert. Beide Karten verfügen über einen Diagnosechip, mit dem Sie Temperatur und Taktfrequenz des Chips und Speichers überwachen können. Außerdem liegt beiden Karten die Vollversion von **Star Trek: Voyager – Elite Force** bei. Die Pure kostet 1.200 Mark, die Deluxe 1.350 Mark.

Asus hatte auch günstige Karten im Angebot: Die AGP-V7100 Pro ist eine GeForce2-MX-400, die mit 183 MHz Speicher arbeitet. Die Karte kostet ca. 290 Mark. Die AGP-V7100 Magic verwendet einen MX-



karten


NEUAUFLAGE Asus, MSI, Leadtek und Elsa bauen auf den GeForce2-MX-400-Chip, der mit 200 MHz getaktet ist.


DESIGNPREIS Der GeForce3-Grafikchip der Asus AGP-V8200 wird von einem hübschen goldfarbenen Aktivkühler besetzt.

200-Chip sowie 166 MHz SDR-SDRAM und schlägt mit rund 240 Mark zu Buche. Für 30 Mark mehr erhalten Sie die Grafikkarten auch mit TV-Ausgang.

Bei Ati und Matrox wurde nur Bekanntes gezeigt. Ati präsentierte unter anderem die neue Radeon VE (Test in PC Games 05/2001). Mit ihr können Sie parallel einen DVD-Film (per Software-DVD-Player) auf dem angeschlossenen Fernseher schauen und per PC im Internet surfen.

Bei Matrox waren die G400 und die G450 die Hauptattraktionen und sorgten für bestechend klare Bilder. Zu neuen Grafikchips erhielten wir bei beiden Herstellern keine Details. Genaue Informationen zur neuen Chipgeneration sollen aber im Sommer folgen.

Elsa veröffentlicht auf Basis des Nvidia MX-400-Grafikchips gleich fünf verschiedene Grafikkarten. Die damit entstandene Kartenserie nennt sich Gladiac 511. Die Gladiac 511 TV-Out besitzt einen TV-Ausgang und wird sowohl mit 32 MByte (249 Mark) als auch mit 64 MByte (299 Mark) ausgeliefert. Die Gladiac 511 Twin besitzt zwei VGA-Ausgänge sowie einen TV-Ausgang und 32 MByte SDR-SDRAM. Kostenpunkt: rund 279 Mark. Die Gladiac 511 DVI ist eine Grafikkarte im PCI-Steckformat, beherbergt aber sonst die gleichen Ausgänge und dieselbe Speichermenge wie die Gladiac 511 Twin. Den Software-DVD-Player Elsa Movie 2000 gibt es wie gewohnt bei allen Karten dazu.

Hercules präsentierte am zweistöckigen Stand in Halle 9 ebenfalls Grafikneuigkeiten: dort zeigte man

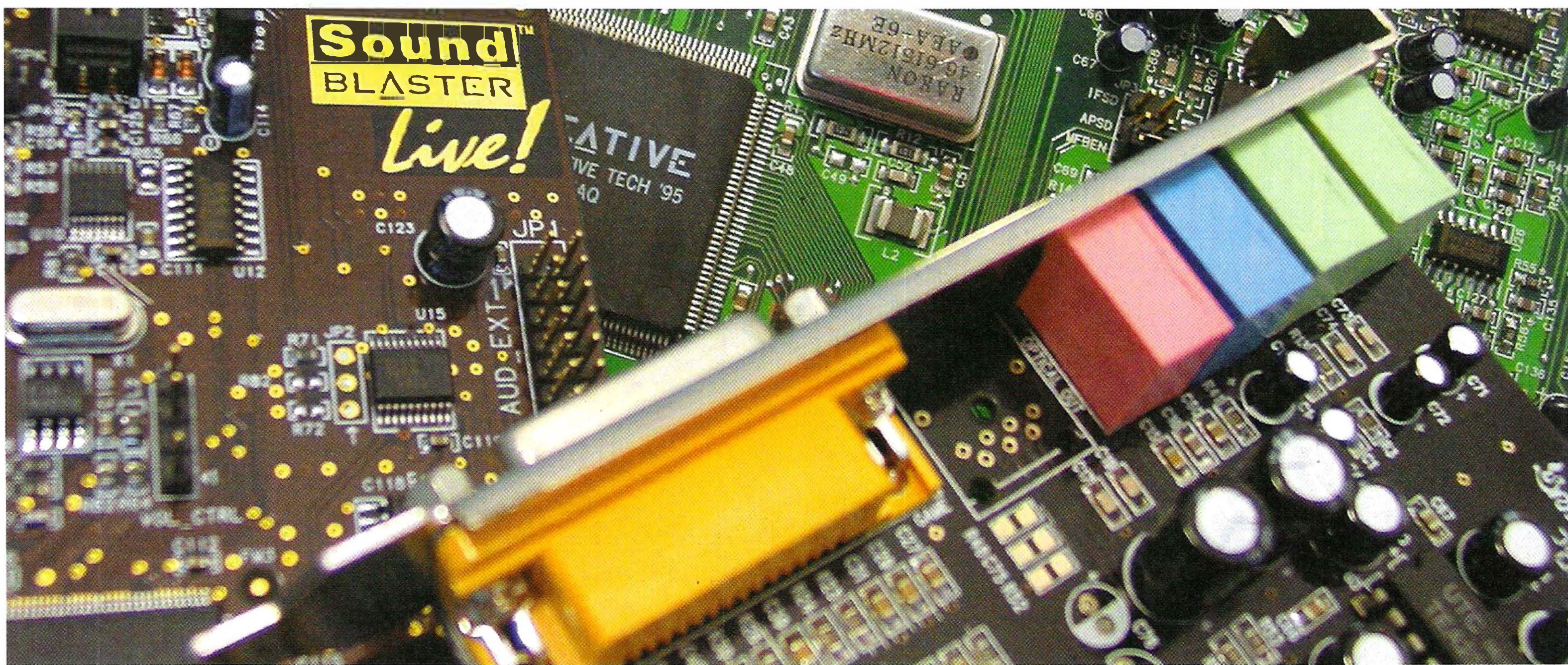
GeForce3, Kyro II und die neuen MX-Grafikchips beherrschten **die Stände der Grafikkarten-hersteller** auf der CeBIT.

die hauseigene GeForce3-Grafikkarte namens 3DProphet III und auch die GeForce2-MX mit 64 MByte Speicher (3DProphet II MX 64 MB).

Aber es gab auch eine Überraschung: Hercules bietet mit der 3DProphet 4000XT auch eine günstige Grafikkarte mit dem Kyro-I-Grafikchip an. Bisher verarbeitete nur VideoLogic diesen Grafikchip auf ihrer Vivid!-Grafikkarte. Darüber hinaus hat Hercules noch den Chip-Nachfolger Kyro II im Programm. Die 3DProphet 4500 ist mit 64 MByte SDR-SDRAM ausgestattet (175 MHz) und kostet rund 330 Mark. Die 3DProphet 4000 wird aller Voraussicht nach unter 200 Mark kosten.

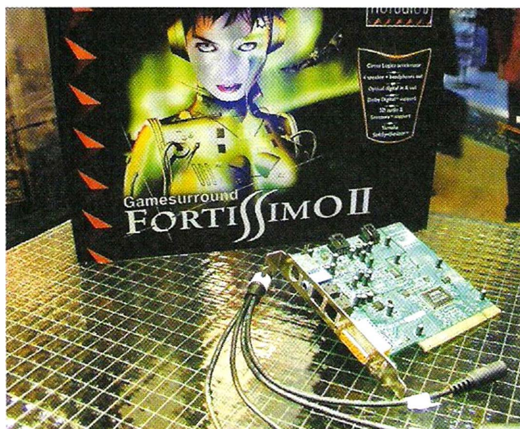
MSI zeigte ebenfalls seine GeForce3-Karte. Die Karte mit dem Namen StarForce822 zählt mit einem Preis von 1.100 Mark zu den günstigeren GeForce3-Karten. Neben dem Top-Model gibt es die StarMaxx32, auf der ein MX-400-Chip als Grafiktriebwerk dient. Ihr Speichertakt liegt bei 183 MHz. Die GeForce2 MX SH MAX basiert auf einem MX-400-Chip und besitzt 64 MB Speicher.

VideoLogic stellte an seinem Stand unter anderem die Vivid! XS mit dem Kyro-II-Chip vor. Die Karte verfügt über 32 MB RAM, der die gleiche Taktfrequenz hat wie der Grafikchip: 175 MHz. Die Vivid! XS besitzt einen TV-Ausgang und ist voraussichtlich ab Mai für 270 Mark zu haben. BERND HOLTMANN



CeBIT Soundkarten

In der Multimedia-Halle haben wir **neues Klangzubehör für den PC gefunden:** Neben Soundkarten gab es auch CD-Player mit MP3-Unterstützung.



ANSCHLUSSFREUDIG Die Fortissimo II von Hercules besitzt digitale Ein- und Ausgänge sowie einen separaten Kopfhörerausgang.



ALLES IM GRIFF Am Terratec-Messestand konnten CeBIT-Besucher sich von der Klanggewalt der SiXPack 5.1+ am Rechner überzeugen.

Hercules hat den Messebesuchern gleich zwei neue Klangplatinen vorgestellt: Gamesurround Muse XL und Fortissimo II. Die Muse XL ist die Nachfolgerin der Muse, bietet Unterstützung für zwei und vier Lautsprecher und ist kompatibel zu allen gängigen Standards (DirectSound3D, A3D 1.0, EAX 1.0 und 2.0). Die Fortissimo II bietet neben zwei Stereo-Ausgängen jeweils einen optischen S/P-DIF-Ein- und Ausgang sowie einen separaten Kopfhörer-Ausgang; Lautsprecher und Kopfhörer können Sie also gleichzeitig anschließen. Die Fortissimo II unterstützt ebenfalls die oben genannten 3D-Soundstandards. Die Muse XL wird 90 Mark, die Fortissimo II rund 140 Mark kosten. Die Klangplatinen sind bereits im Handel erhältlich.

Terratec hat eine neue Soundkarte vorgestellt, die speziell für Spieler interessant ist: die SiXPack 5.1+. Es ist eine 6-Kanal-Soundkarte, die nicht nur Anschlüsse für sechs Lautsprecher (5.1) besitzt, sondern einen Software-DVD-Player gleich mitbringt. Die SiXPack unterstützt DirectSound3D, Aureal A3D sowie EAX 1.0 und 2.0. Alle 3D-Soundstandards sind somit abgedeckt. Die Soundplatine wird im Laufe der nächsten Wochen für 200 Mark im Handel erhältlich sein. Der Terratec M3PO go ist ein tragbarer MP3-CD-Player, der Audio-CDs und MP3-CDs (CD-R und CD-RW) liest. Mit zwei Batterien liefert er rund 20 Stunden Spielzeit. 50 Sekunden Anti-Shock-Speicher sorgen für unterbrechungsfreien Klanggenuss. Der M3PO go ist seit April für 600 Mark erhältlich. Neben dem tragbaren Musikmacher arbeitet Terratec noch an einem heißen MP3-Eisen: ein MP3-Recorder mit Festplattenunterstützung und USB-Schnittstelle.

Videologic hatte keine neuen Soundkarten zu bieten, stellte dafür aber farbliche Varianten ihrer Lautsprecher-Systeme vor. Das 5.1-Boxensystem DigiTheatre DTS ist nun auch in einer silbernen Variante mit überarbeitetem Innenleben im Handel. Kostenpunkt für die metallfarbenen Brüllwürfel: 1.250 Mark.

Philips hat nach einigen Jahren Platinen-Funkstille auch wieder Soundkarten im Angebot. Geführt werden die drei Karten unter dem Familiennamen „Edge". Die einzelnen Karten nennen sich Rythmic, Seismic und Acoustic. Als Soundchip verwenden die Karten eine Eigenkreation von Philips, den ThunderBird-Avenger-Chip. Die kleinste Karte, die Rythmic, bietet 4-Kanal-

Die auf der CeBIT vorgestellten Soundkarten haben **starke Ausstattungsfeatures:** digitale Ein- und Ausgänge, Sechskanalsound und 3D-Sound in Spielen!

Wiedergabe. Seismic und Acoustic sind ähnlich ausgestattet und mit sechs Kanälen für 5.1-Wiedergabe bestens gerüstet. Die Acoustic bietet zusätzlich zu den Lautsprecher-Anschlüssen noch digitale und analoge Ein- und Ausgänge. Die Seismic ist nicht mit digitalen Eingängen ausgestattet. Die Karten sind kompatibel zu DirectSound3D, A3D 1.0 und EAX 1.0. Die Rhythmic kostet 150 Mark, die Seismic rund 200 Mark und die Acoustic liegt bei 300 Mark.

BERND HOLTMANN

CeBIT Hauptprozessoren und Mainboards

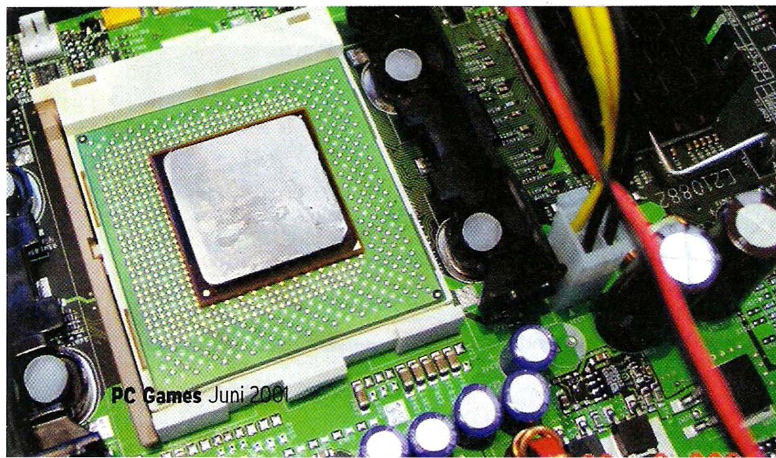
Die CeBIT hatte in Richtung Hauptprozessoren und Infrastruktur viel Interessantes zu bieten: AMD zeigt den Palomino und Intel einen Pentium 4 mit 2.000 MHz Taktfrequenz.

AMD zeigte auf der CeBIT hinter verschlossenen Türen lauffähige PCs mit dem Athlon-Nachfolger namens Palomino. Zwei Prozessoren (jeweils 900 MHz) arbeiteten ohne Aktivkühlung auf einem Mainboard mit dem lang erwarteten AMD760MP-Chipsatz. Daneben stand ein PC mit einem 1.533 MHz Palomino, der mit 133 MHz Front-Side-Bustakt arbeitet. Der Athlon-Nachfolger rechnete laut Beschreibung auf einem AMD760-Mainboard mit flottem PC266-DDR-Speicher. Die Palomino-Prozessoren kommen laut Pressesprecher Jan Gütter zunächst als Laptop-Varianten auf den Markt. Die Desktop-Versionen sollen in der zweiten Jahreshälfte erscheinen und Taktfrequenzen von über 1.500 MHz besitzen. Aber auch Bekanntes konnte in schnellerer Version bestaunt werden: Den Athlon gibt es ab jetzt auch in Versionen mit 1.300 und 1.333 MHz, die Preise liegen bei 700 und 730 Mark. Der neue Duron mit 900 MHz ist mittlerweile auch im Handel erhältlich und kostet cirka 300 Mark.

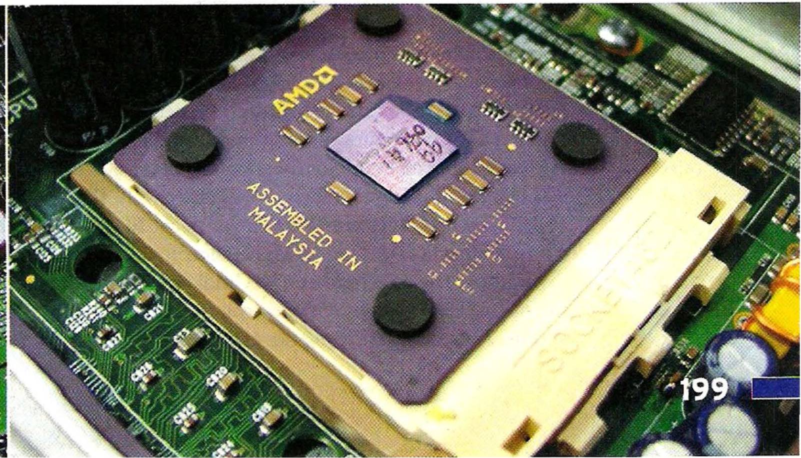
Intel zeigte auf dem Messestand einen Pentium 4 mit 2.000 MHz, der noch auf dem aktuellen „Willamette"-Chipkern basierte. Pressesprecher Hans-Jürgen Werner bestätigte, dass der Zwei-Gigahertz-Pentium-4 noch in diesem Jahr kommen soll. Der 1,7-Gigahertz-Pentium-4 wird voraussichtlich bereits im Mai im Handel sein. Der Preis für den Hauptprozessor wird bei über 1.900 Mark liegen Im Gespräch mit Pressesprecher Hans-Jürgen Werner erfuhren wir außerdem, dass für PCs mit der verbesserten Version des Pentium III auch eine Überarbeitung des i815-Mainboardchipsatzes nötig ist. Wenn Sie also mit dem Gedanken spielen, sich bald einen der überarbeiteten Pentium II zu kaufen, sollten Sie darauf achten, dass Ihr Mainboard einen der überarbeiteten i815-Mainboardchips als Triebwerk benutzt.Der neue Pentium III trägt den Codenamen „Tualatin" und soll in der zweiten Jahreshälfte erscheinen. Die überarbeiteten i815-Chips werden bereits gefertigt.

Der taiwanesische Chipsatzhersteller VIA zeigte den Cyrix-III-Hauptprozessor. Sein Level-1-Cache ist 128 KByte groß, der Level-2-Cache 64 KByte. Als erste Prozessorversion des „C3" geht eine Version mit 733 Megahertz an den Start, doch leistungstechnisch kann der Prozessor nicht neben einem gleich getakteten Celeron-Prozessor bestehen. Die CPU passt dafür auf jeden Sockel-370, wobei möglicherweise ein BIOS-Update vonnöten ist. VIAs Chipsatz-Goldstück, der neue KT266 für AMD-Prozessoren (Athlon und Duron), unterstützt neben SDRAM-Speicher auch DDR-RAM. Der Chipsatz soll beim Einsatz von DDR-Speicher noch Performance-Probleme haben. Fest steht: Erste Mainboards auf KT266-Basis kommen in den nächsten zwei Monaten in den Handel.

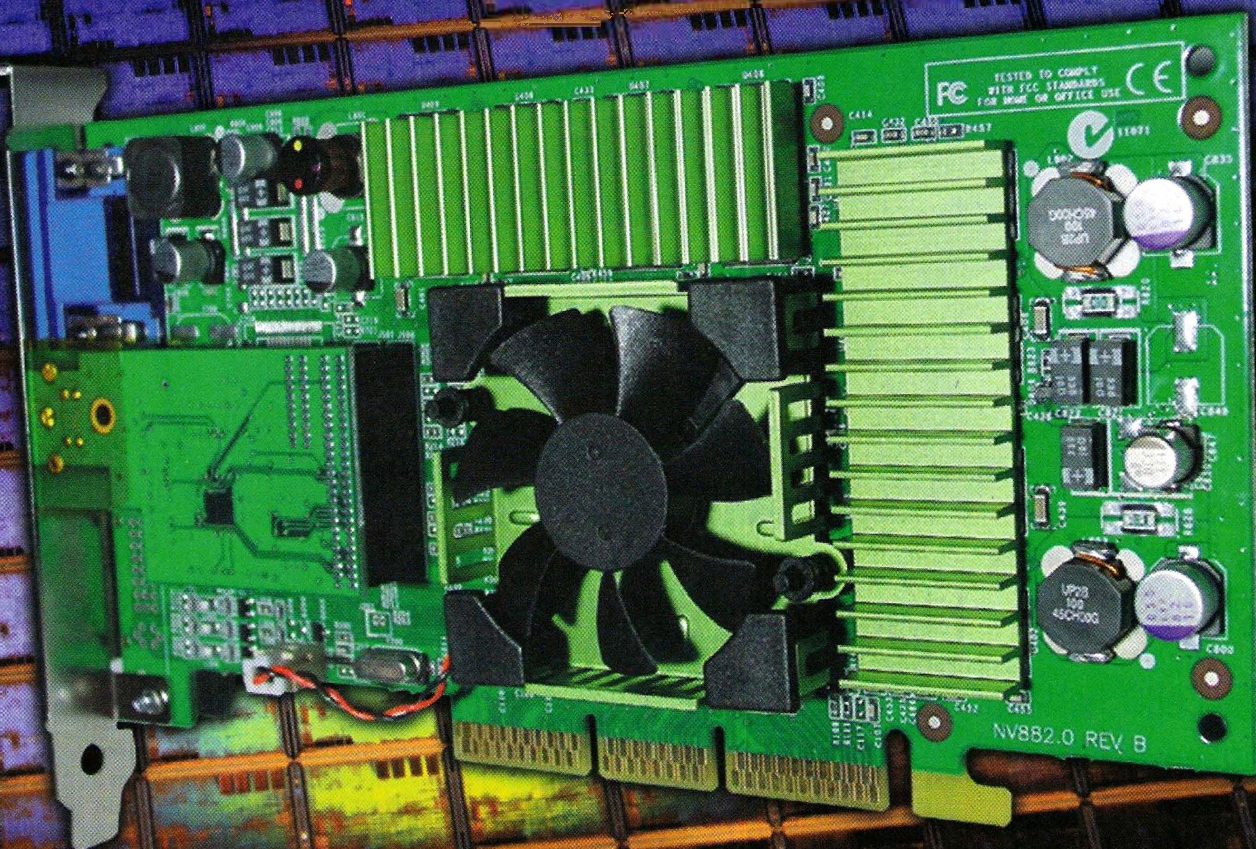
BERND HOLTMANN



ALT UND SCHNELL Intel zeigte einen Pentium 4 mit 2.000 MHz Taktfrequenz. Er basiert noch auf dem aktuellen Willamette-Chipkern.



DYNAMISCHES DUO Bei AMD gab es einen Testrechner zu sehen, in dem zwei Palomino-Prozessoren auf einem Multiprozessor-Board arbeiteten.



Elsa Gladiac 920



Bereits auf der CeBIT bekamen wir **die erste testfähige GeForce3-Karte.** Was die Gladiac 920 von Elsa alles kann? Lesen Sie selbst!

Endlich konnten wir die GeForce3-Karte genau unter die Lupe zu nehmen. Ob sich die vielen technischen Finessen des GeForce3 auszahlen? Aber werfen wir erst einmal ein Blick auf das Äußere der Karte: Die Gladiac 920 von Elsa ist mit platinengrünen Kühlkörpern ausgestattet, die nicht nur den Chip, sondern auch die verbauten Speichermodule bedecken. Die 64 Megabyte DDR-Speicher (Double Data Rate) haben eine Zugriffszeit von 3,8 ns und sind mit 230 MHz getaktet. Durch DDR-Technik führt das zu 460 MHz Speichertakt. Der GeForce3-Chip selbst ist mit 200 MHz getaktet. An der Steckleiste befindet sich neben dem regulären D-Sub-Monitorausgang auch ein eigener TV-Ausgang. Aber nicht nur hardwareseitig hat die Gladiac 920 einiges zu bieten. Neben dem mittlerweile schon obligatorischen Software-DVD-Player packt Elsa noch eine auf DirectX-8-getrimmte Vollversion von **Giants** in den Karton. Die Spielfiguren und Grafikeffekte werden mit mehr Details dargestellt und sehen deshalb viel realer aus. Auf der Verpackung der Grafikkarte finden Sie übrigens noch ein holografisches Mauspad als Gimmick. Wir haben die Karte gleich in unsere Testrechner gesteckt und den aktuellsten verfügbaren Treiber (Detonator v11.01 Beta) installiert. Hier ließen sich drei verschiedene Kantenglättungsverfahren einstellen: „2X" und „4X" per Super Sampling und das so genannte „Quincunx", welches das weniger hardwareaufwendige Multi-Sampling-Verfahren verwendet. Die Ergebnisse unserer Langstrecken-Benchmarks finden Sie auf der rechten Seite. Die Werte in **Undying** blieben hinter unseren Erwartungen zurück. Hoffentlich lässt sich dort noch etwas Performance durch verbesserte Treiberversionen aus der Hardware holen. In **Heavy Metal F.A.K.K. 2** ist die Gladiac 920 gleich 15 % schneller als eine GeForce2-Ultra-Grafikkarte. Im Aquamark konnte die GeForce3 deutlich die DirectX-8-Muskeln spielen lassen und ist fast doppelt so schnell wie eine GeForce2 Ultra. Auch die Quincunx-Kantenglättung hinterließ einen sehr guten Eindruck, da sie nicht so hardwareaufwendig ist, dabei aber trotzdem gute Ergebnisse liefert. Wir hoffen, dass die Direct3D-Performance (siehe **Undying**) durch neue Treiberreleases angehoben werden kann. Wie bereits prophezeit, zeigen sich die chipinternen Neuerungen erst im DirectX-8-Test. Bezogen auf aktuelle Spiele hat die Gladiac 920 ein zu schlechtes Preis-Leistungs-Verhältnis. Alle Kontrahenten waren in DirectX-7-Benchmarks schneller als unsere Gladiac mit Beta-Referenztreibern. Hier muss nachgearbeitet werden. Bis dahin bleibt die Gladiac 920 eine edle, flotte und hübsche Luxus-Grafikkarte für Spiele, die es leider noch nicht gibt. BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
GLADIAC 920

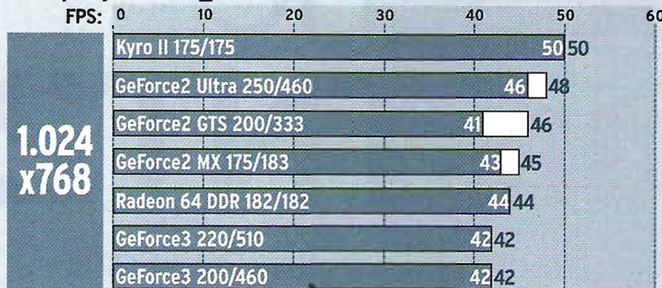
HERSTELLER Elsa
PREIS Ca. DM 1.300,-
TEL. 0241-6060

93

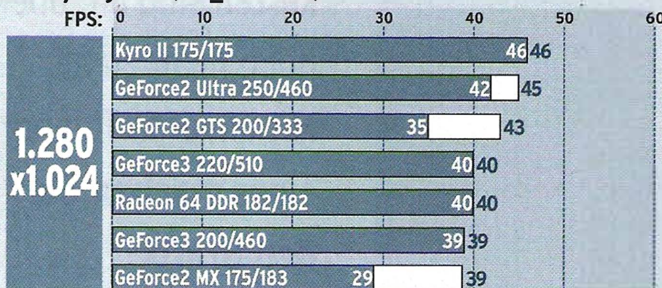
GRAFIK	90%
FEATURES	90%
PERFORMANCE	90%

Leistung: DirectX-7-Spiel

Undying 1.0 (cu_03.sac)



Undying 1.0 (cu_03.sac)

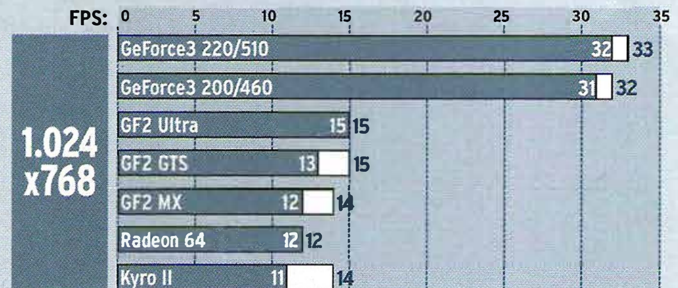


1.024x768: Die Kyro-II-Karte geht als Sieger hervor. Die Schwäche der GeForce3-Platine könnte treiberbedingt sein.
1.280x1.024: Die GeForce3 zeigt immer noch relativ schwache Leistungen, die bei **Unreal Tournament** ebenfalls auftreten.

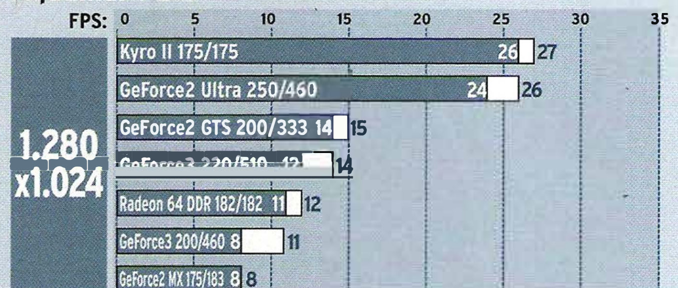
Settings: Athlon 1.000 MHz (B), Asus A7V (VIA KT133), VIA 4in1 4.29v, 128 MB RAM PC133 (CAS 3), DirectX 8.0a, Win98 SE, Quality 10, Minimum FPS: 10 **Legende:** 32 Bit 16 Bit

Leistung: DirectX-8-Spiel

Aquamark 2.2



Aquamark 2.2

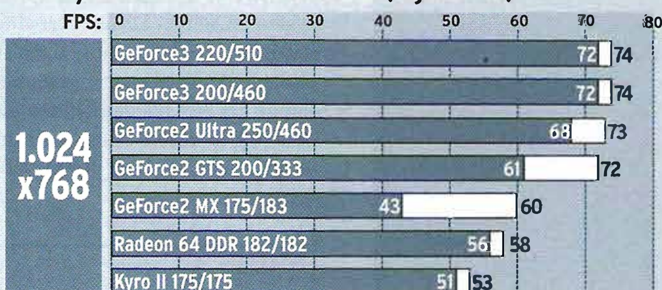


1.024x768: Die GeForce3 ist rund doppelt so schnell wie eine GF2 Ultra. Bei DirectX-8-Spielen lohnt sich die Karte also.
1.280x1.024: Die Schwäche der Kyro II ist treiberseitig bedingt. Die GeForce3 ermöglicht immer noch flüssiges Spielen.

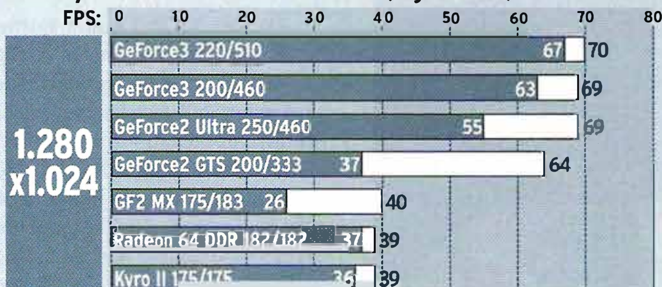
Settings: Pentium III 933 MHz (7x133 MHz), Asus P3B-F (440BX), 256 MB RAM PC133 (CAS 3), DirectX 8.0a, Win98 SE, 24-MB-Texturen, Kantenglättung aus **Legende:** 32 Bit 16 Bit

Leistung: OpenGL-Spiel

Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)

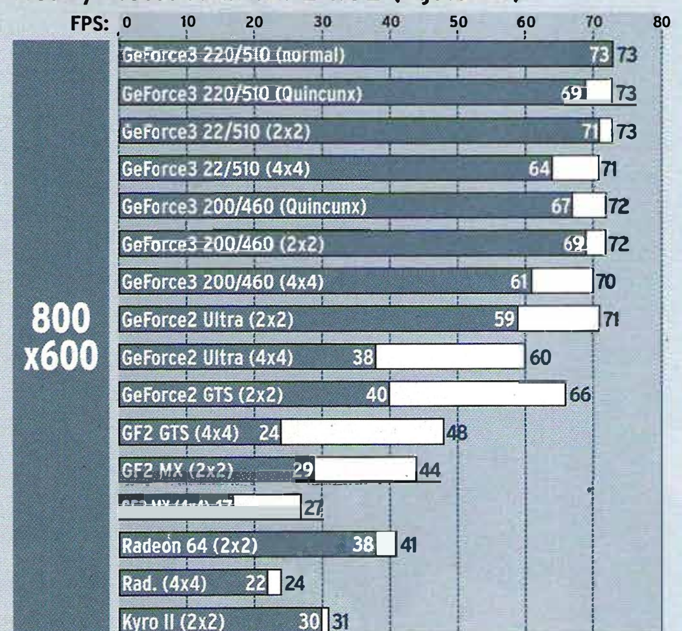


1.024x768: Die GeForce3 kann sich knapp vor dem GF2 Ultra behaupten. Beachtlich die Leistung der Kyro-II-Platinen im Feld.
1.280x1.024: In 32 Bit kann sich die GeForce3 mindestens 15 Prozent absetzen. Eine GTS-Karte kann hier nicht mithalten.

Settings: Athlon 1.000 MHz (B), Asus A7V (VIA KT133), VIA 4in1 4.29v, 128 MB RAM PC133 (CAS 3), DirectX 8.0a, Win98 SE, vertikale Synchronisation aus **Legende:** 32 Bit 16 Bit

Leistung: Kantenglättung

Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



Geschwindigkeit: Das Quincunx der GF3 ist schneller als das 2X-Anti-Aliasing der GF2 Ultra. Die Konkurrenz liegt weit zurück.
Bildqualität: Unsere subjektiven Messungen zeigen, dass das Quincunx kaum schlechter als 4X-Anti-Aliasing ist.

Settings: Athlon 1.000 MHz (B), Asus A7V (VIA KT133), VIA 4in1 4.29v, 128 MB RAM PC133 (CAS 3), DirectX 8.0a, Win98 SE, vertikale Synchronisation aus **Legende:** 32 Bit 16 Bit



Bombastische Grafik mit TNT2

RivaTNT2-Grafikkarten sind alt, aber noch nicht zu alt. Mit unseren Tuning-Tipps **machen Sie den Grafik-Veteranen fit** für aktuelle Spiele.

TNT2-Grafikkarten sorgen schon lange für akzeptable 2D- und 3D-Grafik. Da der in die Jahre gekommene TNT2-Chip noch immer in zahllosen Computersystemen seinen Dienst verrichtet, haben wir einige Tuning-Tipps für den Grafik-Veteranen gesammelt. Einige TNT2-Kollegen fanden also den Weg in unsere Testrechner und wurden von uns auf Tuningmöglichkeiten untersucht.

TIPP 1: Welcher Grafikchip?

Da die TNT2-Familie mittlerweile über vier Mitglieder verfügt, sollten Sie vor dem Tuningversuch auf jeden Fall feststellen, welcher Grafikchip genau auf Ihrer TNT2-Platine werkelt. Der Referenztreiber von Nvidia hilft Ihnen dabei. Nach einem Rechtsklick auf den Windows-Desktop klicken Sie sich über „Einstellungen" und „Weitere Optionen" zur Registerkarte des Grafikprozessors vor. Mögliche TNT2-Chips sind der reguläre TNT2, der TNT2 Pro, der TNT2 Ultra sowie die Version TNT2 Model64. Die Chips unterscheiden sich nur in der Taktung, lediglich

die M64-Variante hat einen kleineren Speicherbus (64 statt 128 Bit). Logisch, dass das auch zu Einbußen bei der 3D-Geschwindigkeit führt.

TIPP 2: Fest geschraubt

Zunächst sollten Sie sich Ihre Grafikkarte etwas genauer anschauen. Also öffnen Sie das Gehäuse und überprüfen, ob die Platine fest auf dem Mainboard steckt. Wenn sie wackelt, verschrauben Sie die Karte fest mit dem Gehäuse. Vorher verrät Ihnen ein Blick auf die Speicherbausteine noch die Zugriffszeit des Speichers (wird später für Übertaktungen wichtig). Der Wert ist meist die letzte Zahl des Aufdrucks der Speicherbausteine. Folgt am Ende einer Buchstaben-Zahlenkombination ein „-55", so handelt es sich um Speicher mit 5,5 Nanosekunden Zugriffszeit.

TIPP 3: Der Weg ins BIOS

Wenn der PC Ihren Hauptspeicher hochzählt, drücken Sie „Entf", um in das BIOS-Menü Ihres Mainboards zu gelangen. Dort sollten Sie einige Justierungen vornehmen, die wir Ihnen im Extrakasten „BIOS-Einstellungen" zeigen.

TIPP 4: BIOS-Optimierung

Nun sollten Sie den Chipsatztreiber für Ihr Mainboard auf den aktuellsten Stand bringen. Für alle PCs mit Intel-Mainboardchipsatz (Intel BX, 815, 850 etc.) ist das die Version 2.80.008, für Chipsätze der Firma VIA installieren Sie den „4in1"-Treiber in der Version 4.29v. Sollten Sie einen AMD-Chipsatz auf Ihrem Mainboard haben, installieren Sie auf Ihrem Windows-9x-Rechner die Treiber „AGP 4.80", „IDE 1.32" und „IRQ 1.11". Diese Treiber finden Sie übrigens auf unserer Heft-CD. Installieren Sie diese Treiber nur, wenn Sie sicher sind, dass Sie einen VIA-Mainboardchipsatz besitzen!

TIPP 5: Ein neues BIOS

Ein Update Ihrer BIOS-Software ist ebenfalls eine gute Idee: Schauen Sie sich zunächst auf unserer Heft-CD nach dem passenden Update um. Dort finden Sie die wichtigsten und aktuellsten BIOS-Updates. Dazu sollten Sie den Hersteller sowie den Namen und die Revisionsnummer Ihrer Hauptplatine kennen. Finden Sie das aktuelle Update nicht, sollten Sie unbedingt auf der Homepage des Herstellers nachschauen.

TIPP 6: Kühler-Reinigung

Zusätzlich sollten Sie prüfen, ob der Kühlkörper des Grafikchips fest sitzt. Finden Sie statt eines normalen Passivkühlers einen Mini-Ventilator auf der Grafikkarte, reinigen Sie diesen mit etwas Druckluft (in jedem Baumarkt erhältlich). Das sorgt nicht nur für eine bessere Kühlung, sondern auch für weniger Lärm. Nachdem das Gehäuse wieder verschraubt ist, starten Sie den Rechner.

TIPP 7: Details bei Treibern

Die Detonator-Serie versorgt alle Karten mit Nvidia-Chipsatz mit dem richtigen Treiberwerkzeug. Bei unseren Tests war der alte Detonator-Treiber v5.22 stets etwas flotter als die 6.x-Versionen. Wenn der ältere Treiber keine Fehldarstellungen auf Ihren Monitor zaubert, sollten Sie ihn auch weiterverwenden. Die Treiberversion v10.50 unterstützt auch 3D-Brillen. Diese sollten auf Rechnern mit TNT2-Grafikkarte aber wegen der schlechteren Performance nicht zum Einsatz kommen.

TIPP 8: OpenGL-Farbtiefe

In der OpenGL-Registerkarte des Detonators finden Sie folgenden Eintrag: „Standardfarbtiefe bei Texturen". Ist diese Option aktiviert, kann es passieren, dass Ihre OpenGL-Spiele plötzlich sehr langsam sind. Warum? Sie haben im Spiel wahrscheinlich die Option „Desktop-Farbtiefe verwenden" aktiviert und betreiben die Windows-Oberfläche mit 32 Bit Farbtiefe. Ergo: Spiele wie **American McGee's Alice** oder **Heavy Metal F.A.K.K. 2** benutzen plötzlich die speicheraufwendigen 32-Bit-Texturen, wenn Farbtiefe und Texturqualität auf „Default" gestellt wurden. Regeln Sie die Textur-Farbtiefe im Spiel auf 16 Bit herunter.

TIPP 9: Tuning-Tools

Einige Tuningprogramme wie NVmax oder RivaTuner wurden für Grafikkarten mit Nvidia-Chipsatz entwickelt. NVmax bietet viele Einstellmöglichkeiten, ist aber mit Vorsicht zu genießen, da das Programm noch nicht ganz fertig ist. Wesentlich zuverlässiger ist das Tool Riva-

TNT2-Übertaktung mit Aktivkühler

Durch gepflegte Übertaktung können Sie aus jeder TNT2-Platine mehr Grafikleistung herausholen – eine gute Kühlung wie bei unserer Testkarte rechts vorausgesetzt.

Grafikkarte	Elsa Erazor III	Hercules MG Cougar	MSI Starburst	Diamond Viper V770
Grafikchip	TNT2	TNT2 M64	TNT2 Pro	TNT2 Ultra
Takt (Chip/Speicher)	125/140 MHz	125/143 MHz	143/166 MHz	150/183 MHz
Übertaktung mit Kühlung	140/160 MHz	140/160 MHz	150/180 MHz	160/220 MHz
Speicherbandbreite alt	2,24 GB/s	1,144 GB/s	2,656 GB/s	2,928 GB/s
Speicherbandbreite neu	2,56 GB/s	1,28 GB/s	2,88 GB/s	3,52 GB/s
3D-Plus 800x600x16 Bit	3 %	3 %	0 %	0 %
3D-Plus 800x600x32 Bit	7 %	11 %	3 %	3 %
3D-Plus 1.024x768x16 Bit	7 %	9 %	3 %	3 %
3D-Plus 1.024x768x32 Bit	11 %	20 %	10 %	18 %

Sichere Übertaktung hebt die Speicherbandbreite an und sorgt nicht nur bei TNT2-Karten für mehr Grafikpower.

Einstellungen: PIII 500, Asus P3B-F, Heavy Metal F.A.K.K. 2 v1.02, vga.dem





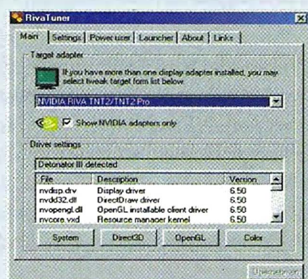
ZOMBIE-FEST Mit unseren Tuning-Tipps können Sie Undying mit Ihrer TNT2 sogar noch auf einem Pentium III 500 halbwegs gut spielen.

Das BIOS

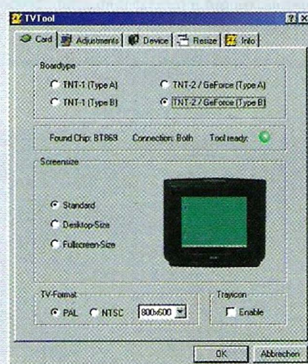
So müssen Sie Ihr BIOS für optimale Leistung verändern:

Video BIOS Shadow	Disabled
Video BIOS Cacheable	Disabled
Assign IRQ to VGA	Yes
VGA Palette Snoop	Disabled
AGP Fast Writes	Disabled
AGP Aperture Size	½ RAM (bei 128 MB RAM also „64")
PCI Streaming	Enabled
IRQ Resources Controlled by:	Auto

Beachten Sie, dass nicht jedes BIOS gleich aussieht und Sie manche Eintragungen unter Umständen gar nicht oder unter einer leicht veränderten Bezeichnung vorfinden.



NÜTZLICH Der RivaTuner ist das beste Tuning-Utility für Ihre TNT2-Grafikkarte.



TV-TOOL Besitzt Ihre Grafikkarte auch einen TV-Ausgang, dann können Sie mit diesem Tool viele normal nicht zugängliche Funktionen benutzen.

Tuner, das in übersichtlichen Menüs nützliche Tuningschalter freilegt. So können Sie bequem an den Optionen für den Betrieb unter Direct3D und OpenGL herumfeilen. Für TNT2-M64-Karten ist vor allem das Direct3D-Mipmapping interessant. Die „Mipmapping Settings" lassen sich von -2 (hohe Qualität) bis +2 (niedrige Qualität) einstellen und kitzeln so bis zu 20 Prozent zusätzliche Performance aus Ihrer Karte. Beide Tools finden Sie natürlich auf unserer Heft-CD.

TIPP 10: Übertaktung möglich!

Durch die Detonator-Coolbits (Heft-CD) schalten Sie im Treibermenü („Hardware Options", „Enable Overclocking") ein Übertaktungsmenü ein, in dem Sie die Taktfrequenzen von Speicher und Chip ändern können. Durch die Erhöhung werden die Komponenten aber besonders heiß. Gute Kühlung ist also sehr wichtig. Den Chiptakt sollten Sie zunächst nicht ändern. Erhöhen Sie stattdessen den Speichertakt in 5-MHz-Schritten und starten Sie nach jeder Erhöhung den 3DMark2001 von unserer Heft-CD. Beim ersten Anzeichen von Bildfehlern stellen Sie den Takt wieder zurück. Wichtig ist, dass Sie auch dauerhaft ein Auge darauf haben und gegebenenfalls die Taktung wieder zurücknehmen!

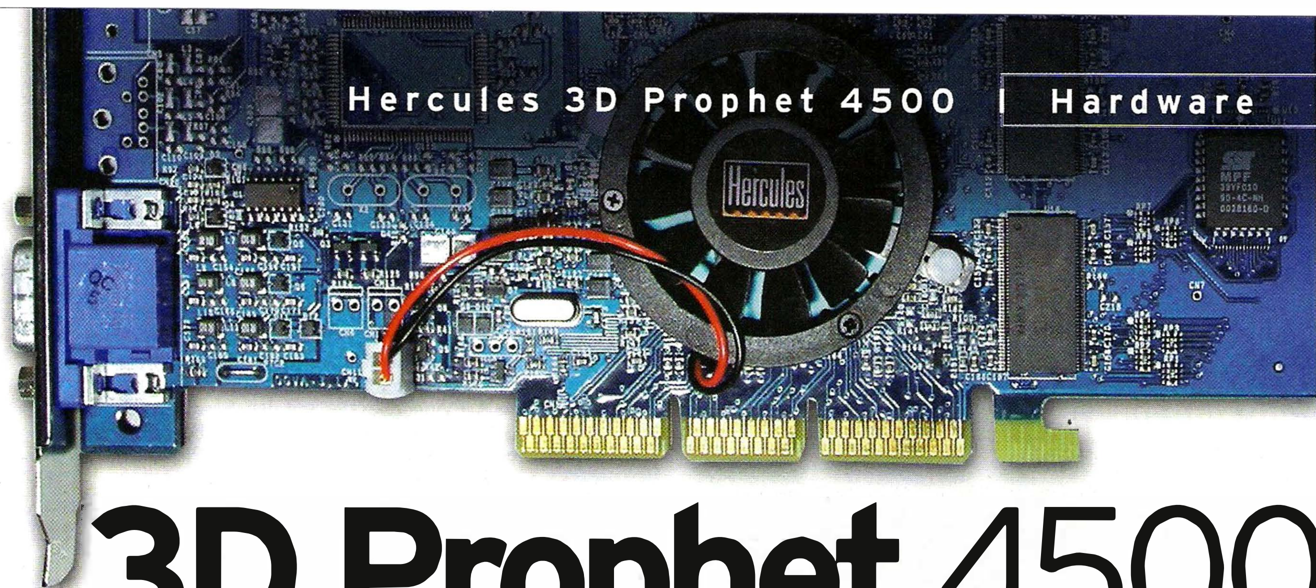
TIPP 11: Was ist Vsync?

Die „vertikale Synchronisation" beschreibt die Zusammenarbeit zwischen Grafikkarte und Monitor. Ist sie aktiviert, schickt die Grafikkarte ausschließlich Vollbilder an den Monitor. Dabei kann es vorkommen, dass die Karte auf den Monitor wartet, da er die Bilder nicht flott genug darstellen kann. Ist die Option „Vsync" abgeschaltet, wandern die Daten gleich nach der Berechnung an den Bildschirm, wobei gelegentlich Verzerrungen auftreten. Beim Detonator ab Version 5x müssen Sie den Schalter für Direct3D separat freischalten. Auf unserer Heft-CD finden Sie dazu die Datei „Detonator-Coolbits". OpenGL-Spiele ignorieren diese Treibereinstellungen übrigens meistens. Hier hilft nur die manuelle Deaktivierung im Spielmenü selbst. Den Vsync-Schalter finden Sie im Treibermenü des Detonators. Bei **Unreal Tournament** kann es vorkommen, dass Sie durch aktivierte vertikale Synchronisation bis zu 25 Prozent Spielegeschwindigkeit verlieren. Also: Vsync aus!

TIPP 12: Schlussbetrachtung

Da TNT2-Karten besonders durch ihre Speicherbandbreite in der Leistung beschränkt sind, sollten Sie in niedrigen Auflösungen und 16 Bit Farbtiefe spielen. Zusätzlich können Sie auch die Textur-Qualität im jeweiligen 3D-Spiel herunterregeln oder einfache Texturfilter benutzen. So machen Sie auch aktuellen Spielen mit Ihrer TNT2 Beine!

BERND HOLTMANN



3D Prophet 4500



Hercules hat eine neue Grafikkarte im Programm. Wir haben die **Platine mit dem Kyro-II-Chip** auf Herz und Nieren getestet.

Frisch von der CeBIT kommt die 3D Prophet 4500 und landet direkt in unseren Testrechnern. Guillemot widmet sich im Low-Cost-Bereich nicht den neuen MX-Varianten, sondern verbaut den brandneuen Kyro-II-Chip mit 175 MHz Taktfrequenz. Der Speicher der Karte läuft mit demselben Takt. Dank der 64 MByte SDR-SDRAM-Speicher (5 ns) bleibt dem Übertakterfreund noch Spielraum bis ca. 200 MHz. Bis auf den ansehnlichen Aktivkühler in Orb-Form hat die Karte kaum etwas an Ausstattung zu bieten – das ist aufgrund des niedrigen Preises von 330 Mark jedoch vollkommen gerechtfertigt. Zu den Leistungsdaten: Für unsere Tests stand uns ein Referenztreiber zur Verfügung, der unterschiedliche Einstellungen für Direct3D und OpenGL ermöglichte. So kann er die vertikale Synchronisation ein- und ausstellen sowie die Kantenglättung aktivieren. Ein Menü zum Übertakten gibt es nicht. In der Spielepraxis ließ die 3D Prophet 4500 besonders unter Direct3D ihre Muskeln spielen. In OpenGL-Spielen machte sich in niedrigen 16-Bit-Auflösungen die fehlende Hardware-T&L-Einheit bemerkbar. Im 32-Bit-Modus war die Kyro II aber schneller als die GeForce2 MX. Fazit: Die Kyro-II-Karte ist auch für flottere Rechner gut geeignet und erhält wegen des guten Verhältnisses zwischen Preis und Leistung den PC-Games-Award.

BERND HOLTMANN

TESTURTEIL
3D PROPHET 4500

HERSTELLER Hercules
PREIS Ca. DM 330,-
TEL. 09122-8860

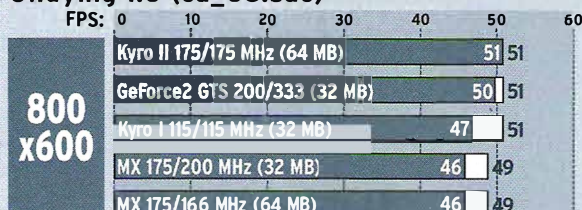
86



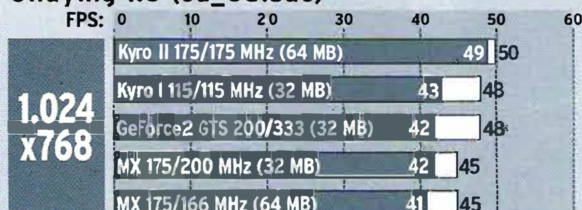
Die 3D Prophet 4500 im Benchmarkvergleich

DirectX-7-Spiel

Undying 1.0 (cu_03.sac)



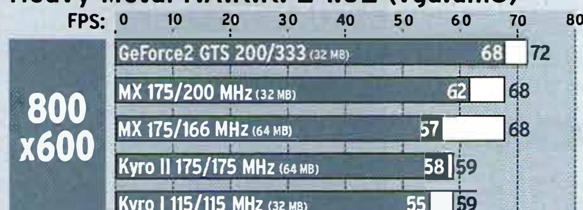
Undying 1.0 (cu_03.sac)



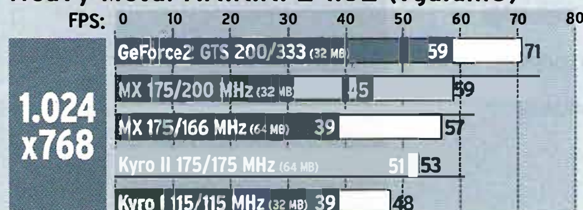
- **16 Bit:** Das Feld liegt relativ eng zusammen, nur die Kyro II kann sich einen kleinen Vorsprung herausarbeiten.
- **32 Bit:** Die Kyro-Karten dominieren das Testfeld. Selbst die GTS-Karte verliert verhältnismäßig stark an Leistung.

OpenGL-Spiel

Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



Heavy Metal F.A.K.K. 2 1.02 (vga.dm3)



- **16 Bit:** Die GeForce-Karten haben hier dank der im Chip integrierten Geometrie-Einheit noch einen Vorsprung.
- **32 Bit:** Das Blatt wendet sich, wenn man die Farbtiefe hochsetzt. Auch hier ist die Geschwindigkeit des Kyro II beachtlich.

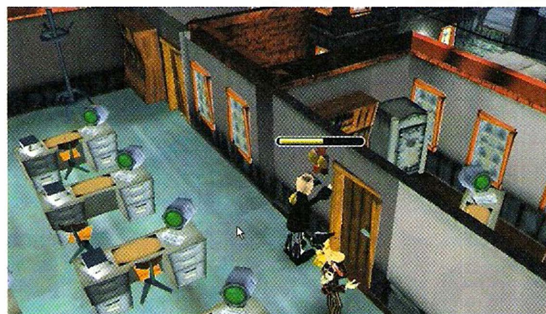
Einstellungen: Athlon 1.000 MHz (B), Asus A7V (VIA KT133), VIA 4in1 4.29v, 128 MB RAM PC133 (CAS 3), DirectX 8.0a, Windows 98 Zweite Ausgabe

Legende: 32 Bit | 16 Bit

CD & DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

TOP-DEMO | STRATEGIE | DER CLOU! 2



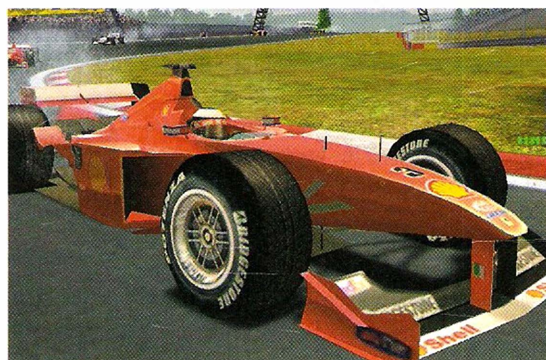
Sie steuern den smarten Einbrecher Matt durch eine düstere 3D-Stadt und machen sich auf die Suche nach lohnenden Fischzügen und Komplizen. Für die Planung nutzen Sie eine Art Videorekorder, mit dem Sie alle Aktionen der Gangster aufzeichnen und bei Bedarf korrigieren können. Sind Sie mit Ihrem Plan zufrieden, starten Sie ihn per Mausklick.

Strategie	CD 2/DVD
Pentium II 300, 64 MB RAM, Direct3D	

WEITERE DEMOS:

TITEL	BESCHREIBUNG	CD/DVD	BENÖTIGTE HARDWARE
Die Gilde	Wirtschaftssimulation	CD 1/DVD	Pentium II 400, 64 MB RAM
Hostile Waters	Strategie	CD 2/DVD	Pentium II 233, 32 MB RAM, Direct3D
Klomanager Gold	Wirtschaftssimulation	CD 1/DVD	Pentium 100, 16 MB RAM
Kohan - Immortal Sovereigns	Echtzeit-Strategie	DVD	Pentium II 233, 64 MB RAM
RIM	Strategie	DVD	Pentium II 333, 64 MB RAM, Direct3D
Star Trek: Away Team	Echtzeit-Strategie	DVD	Pentium II 266, 64 MB RAM, Direct3D

TOP-DEMO | SPORT | F1 RACING CHAMPIONSHIP



Mit keinem Geringeren als dem Weltmeister persönlich dürfen Sie in der Demo von **F1 Racing Championship** mehrere Testrunden drehen. Falls Sie Schumi nicht mögen, lässt sich nur noch Ex-Kollege Eddie Irvine anwählen. Gerast wird auf dem Stadtparcours in Monte Carlo und der herausfordernden Strecke von Spa. Die von uns bemängelte KI der Computergegner können Sie übrigens nicht antesten: In der Demo gibt es keine anderen Fahrer.

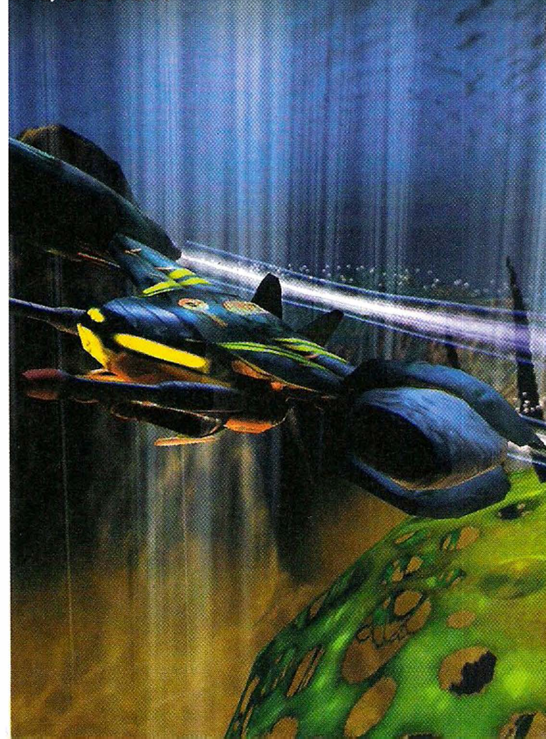
Rennsimulation	CD 1/DVD
Pentium II 333, 64 MB RAM, Direct3D	

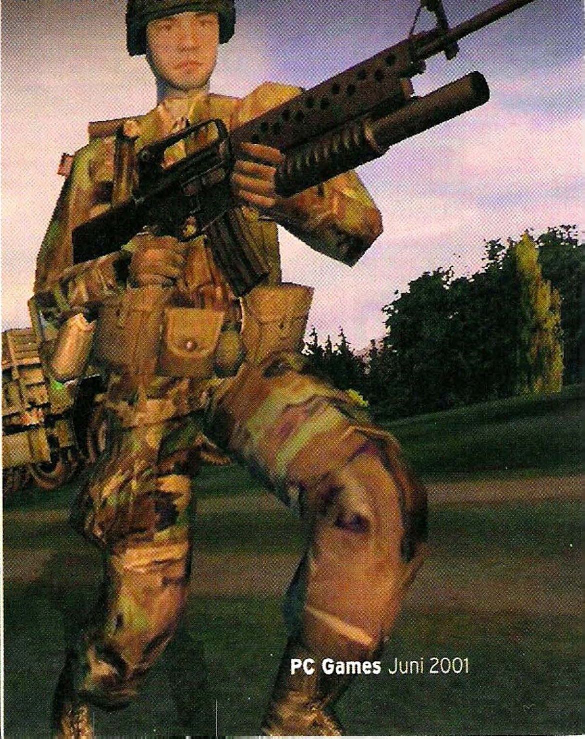
WEITERE DEMOS:

TITEL	BESCHREIBUNG	CD/DVD	BENÖTIGTE HARDWARE
Offroad	Rennspiel	DVD	Pentium II 300, 64 MB RAM, Direct3D

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Eurofighter Typhoon
2	F1 Racing Championship
3	Clive Barker's Undying
4	Operation Flashpoint
5	Offroad
6	Der Clou! 2
7	StarTrek: Away Team
8	Hostile Waters (deutsch)
9	Kohan
10	Technomage





TOP-DEMO | ABENTEUER | TECHNOMAGE

Der arme Melvin steht zwischen allen Fronten und muss sich auch in der Demo-Version des deutschen Rollenspiels von Sunflowers (**Anno 1602**) mit allerlei Widrigkeiten herumschlagen. Steuern dürfen Sie den kleinen Helden sowohl mit der Maus als auch mit der Tastatur – wie das funktioniert, erläutert das ausführliche Tutorial. Auf Rechnern mit Windows 2000 beschwert sich die Demo zwar, lässt sich aber dennoch nach einer kleinen Wartepause problemlos installieren.

Rollenspiel	CD 1/DVD
Pentium II 266, 32 MB RAM, Direct3D	



TOP-DEMO | ACTION | OPERATION FLASHPOINT

Jetzt wird's ernst: Die Demo zum Taktik-Shooter **Operation Flashpoint** ist alles andere als ein spielerisches Leichtgewicht. Ihr eigentlich simpler Auftrag, eine feindliche Stellung auszuheben, endet in einem möderischen Hinterhalt. Machen Sie sich daher zu Beginn der Mission gründlich mit der Steuerung vertraut, die Sie im Optionsmenü ändern dürfen. Besitzern von Voodoo-Karten wird in jedem Fall empfohlen, den Glide-Modus zu benutzen!

Taktik-Shooter	CD 1/DVD
Pentium II 400, 64 MB RAM, Direct3D/Glide	



WEITERE DEMOS:

TITEL	BESCHREIBUNG	CD/DVD	BENÖTIGTE HARDWARE
Adventure Pinball	Flipper	CD 2/DVD	Pentium II 233, 32 MB RAM, Direct3D
Assimilation	Denkspiel	CD 2/DVD	Pentium II 300, 64 MB RAM, Direct3D
BSE-Bomber	Arcade	CD 2/DVD	Pentium II 266, 32 MB RAM, Direct3D
Eurofighter Typhoon	Flugsimulation	CD 1/DVD	Pentium II 300, 64 MB RAM, Direct3D
Undying	Action	CD 1/DVD	Pentium III 400, 64 MB RAM, Direct3D





VIDEOS

AKTUELL
Commandos 2
Bundesliga Manager X
C&C: Renegade

VORSCHAU
Anno 1503
Aquanox
Empire Earth

TEST
Emperor: Schlacht um Dune
Eurofighter Typhoon
Summoner
Tropico

TRAILER CD2
Halo
Red Faction
Tomb Raider – Der Film

PATCHES

DEUTSCHE VERSIONEN
Das Geheimnis der Druiden #1
Gothic v1.07c
Imperium der Ameisen v1.05
Kicker 2 v1.03 von v1.02
Kingdom Under Fire v1.09
LH Pilots FS 2000 Update 2001
LH Pilots for FS 98 Update 2001
Mechwarrior 4 Vengeance v1.0
Sudden Strike Forever Editor fix
Technomage v1.04

US- & UK-VERSIONEN
Age of Sail 2 v1.50
Hostile Waters v1.03
STCC 2 v3.2
Summoner v1.10 von v1.00
Tribes 2 v22002

TREIBER

3dfx Voodoo3 Win2k Beta
3dfx Voodoo3 Win9x Beta
3dfx Voodoo4-5 Win2k Beta
3dfx Voodoo4-5 Win9x Beta
BIOS-Update MS | Starforce 64
Creative Detonator 6.50
Elsa Gladiac WinMe
Elsa Gladiac, ErazorX_X2, Erazor III, Pro, LT Win9x v4.12.01.0756
Mainboard-Treiber
Matrox G400-450 Win9x
Nvidia Detonator 5.22 Win9x Me
Nvidia Detonator 6.50 Win9x Me

TOOLS

Detonator Coolbits
DirectX 8.0a Win9x
DVD Genie 3.86
Geforce Tweak Utility 3.0.2
Hz-Tool 1.4
Logitech MouseWare 9.26 Win9x
NVmax 1.5
PowerArchiver 6.0 deutsch Freeware
PowerStrip 3.0 Beta
Riva Tuner 2.0 RC 3.1
TV-Tool 4.8
WCPUID 3.0 Beta1-003
WingMan Clear Calibration Utility

SPECIALS

Gamespy
3DMark2000
Black&White-Kreaturen
Mechwarrior 4 Maps
Serious Sam – DM Maps
Serious Sam SDK v1.00a
Severance Level Editor
Undying – Editor

Leser fragen, PC Games antwortet

Die Bug-Invasion

Ich gehöre schon dem etwas „älteren" Semester an, das Ihre gute bis sehr gute Zeitung liest. Doch beim Lesen der aktuellen Ausgabe (05/2001) ist mir der Hut hochgegangen. Und zwar auf Seite 22 das Interview mit einem Herrn Bernd Almstedt. Dieser behauptet doch glatt, dass die Firma Ascaron nur mit „Powergamern" und der eigenen Qualitätssicherung zusammenarbeitet. Welche Qualitätssicherung bitte schön? Ich arbeite bei einem der größten deutschen Arzneimittelhersteller in der Qualitätssicherung. Wenn auch nur eines unserer Produkte mit so vielen Bugs (bei uns vergleichbar mit falscher Konzentration) auf den Markt kommen würde, würden wir mit Klagen nur so überhäuft werden und könnten letztendlich dichtmachen. Also, wenn solche Fehler nicht entdeckt werden, sollte man sich über seine „Qualitätssicherung" mal Gedanken machen. Und was bitte schön sind „Powergamer"? Nachdem das Spiel im Laden war, liefen die ersten Bug-Meldungen so gegen 11 Uhr in den verschiedenen Foren ein, d. h. die meisten Leute hatten gerade mal drei Stunden Zeit zum Spielen und fanden schon die ersten Bugs. Wie lange haben die „Powergamer" gespielt? Fünf Minuten, bis zur ersten gesetzlichen Pause?

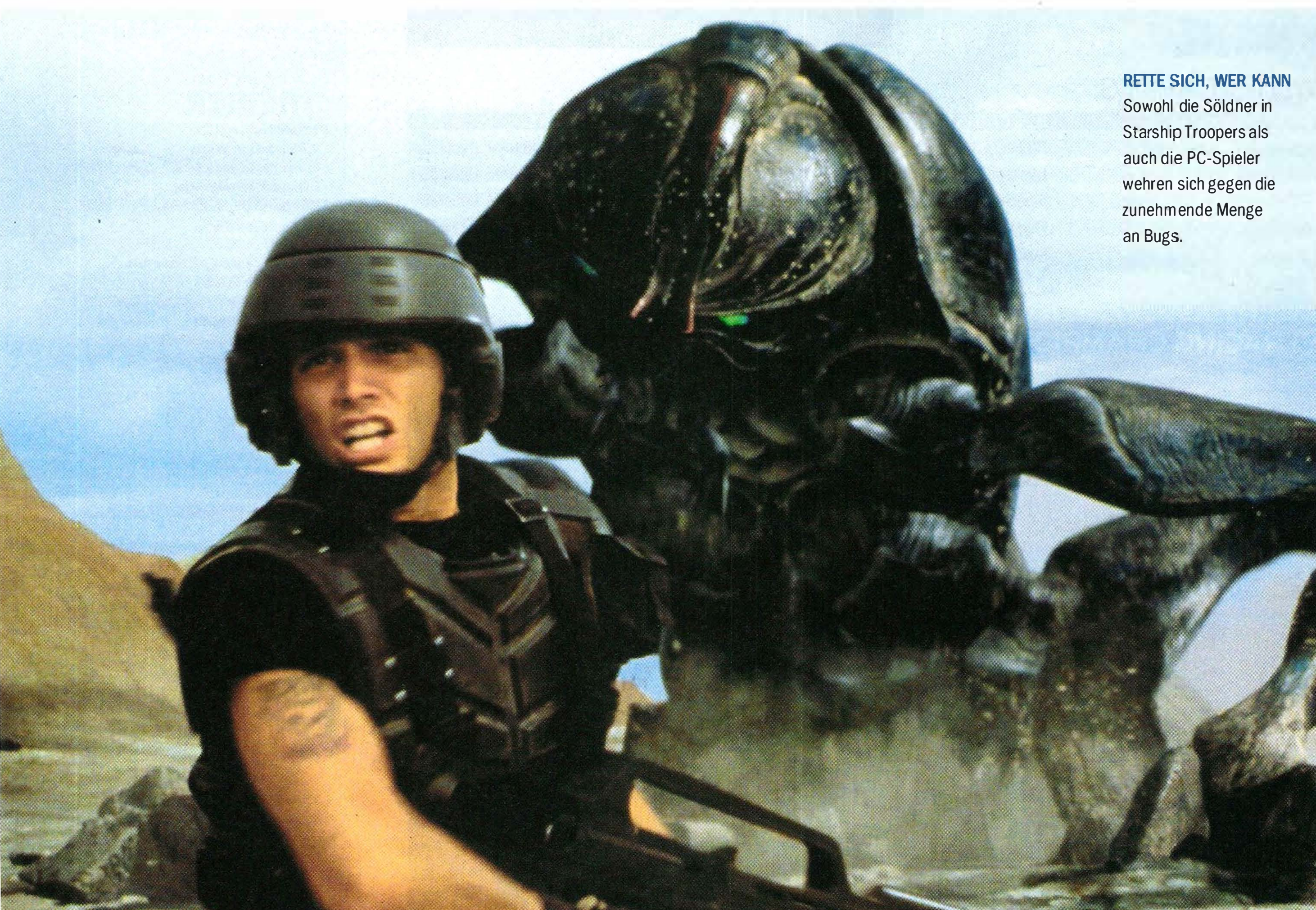
MICHAEL JENET, PER E-MAIL

Die PC-Games-Reportage hat sowohl aufseiten der Leser als auch bei den Entwicklern hohe Wellen geschlagen – Grund genug, das Thema in einer der nächsten Ausgaben noch ausführlicher zu behandeln.

Die doppelte Demo

Als Abonnent kann es mir egal sein, aber warum habt ihr die ***Desperados****-Demo zweimal hintereinander auf die Cover-CD gepackt?*

MANUELK742, PER E-MAIL



RETTE SICH, WER KANN
Sowohl die Söldner in Starship Troopers als auch die PC-Spieler wehren sich gegen die zunehmende Menge an Bugs.

In der Ausgabe 04/01 durften PC-Games-Leser die umfangreiche **Desperados**-Demo bereits exklusiv vor allen anderen ausprobieren. Weil wir auch denjenigen eine spielbare Demo bieten wollten, die diese PC Games verpasst hatten und die der zwölfseitige Test neugierig gemacht hat, haben wir uns entschlossen, die Demo-Version erneut auf CD und DVD zu nehmen. Übrigens: Die Mission, bei der es um die Befreiung eines Sheriffs aus seinem eigenen Gefängnis geht, ist nicht im endgültigen Spiel enthalten, sondern wurde exklusiv für diese Demo-Version designt.

F1 Racing Championship

*Nach längerem Spielen von **F1 Racing Championship** sind mir noch viele Schwächen bei der Gegner-KI aufgefallen – zum Beispiel zu häufiges Auffahren der Gegner beim zu frühen Anbremsen vor einer Kurve meinerseits. Geht manchmal nicht anders – vor allen Dingen im Rennen (wenn die Reifen schlechter werden) ist man eben gezwungen, ab und zu etwas früher zu bremsen, und wenn man dann fast jedes Mal von hinten abgeschossen wird, senkt das doch den Spielspaß erheblich. Vor allem ist es den Gegnern egal, ob sie dabei selber Schaden nehmen. Sehr schwach!!!!! Ansonsten ist das Spiel einfach genial. Super Grafik, super-realistische Rennstrecken, super Fahrgefühl und dann solche Schlampereien bei der KI – nicht zu begreifen! Vielleicht könnt ihr ja euren Einfluss geltend machen und die Mängellisten entsprechend weiterleiten, damit das endlich gepatcht wird. Wie ich gelesen habe, arbeitet Ubi Soft gerade fieberhaft an einem Patch. Ich stehe mit meiner Meinung nicht alleine da – auch viele Freunde haben dieselben Schwächen ausgemacht und ich denke, dass dies auch noch viele andere so sehen.*

GERD REITMAIER, PER E-MAIL

Ich kann eure Abwertung des Spiels nicht verstehen. Ihr kritisiert das Verhalten der Gegner und sagt, dass es zum Teil nicht nachvollziehbar sei. Nun frage ich euch, ist das Verhalten der Menschen immer nachvollziehbar??? Wenn ihr mich fragt, nein!!! Dies sieht man z. B. an den letzten Unfällen von Rubens Barrichello mit Ralf Schumacher. Niemand konnte vorhersagen, dass er Ralf abschießt. Man kann Menschen nun mal nicht in ein Raster packen und sagen, nun verhaltet euch so, wie wir das wollen. Das ist einfach unmöglich.

Dass Ubi Soft gerade diese Unberechenbarkeit mit ins Spiel eingebaut hat, finde ich klasse. Dieses Feature bringt noch mehr Realität ins Spiel. Und es soll nun mal so realistisch wie möglich sein. Wenn einige Leute keinen Realismus mögen, sollen sie sich anderen Genres zuwenden oder sich ein nicht so realismuslastiges Spiel kaufen. Meiner Meinung nach ist die Abwertung völliger Mist und sollte rückgängig gemacht werden.

MICHAEL ROBBEN, PER E-MAIL

Unsere Kritik richtet sich dahingehend, dass der Spieler nicht entscheiden kann, ob er derart realistische (um nicht zu sagen: unkalkulierbare) Computerfahrer haben möchte oder nicht. Könnte man solche Zufälle im Optionsmenü beliebig ein- und ausschalten (was rein programmiertechnisch kein Problem darstellt), wäre allen geholfen. Sobald Ubi Soft einen entsprechenden Patch bereitstellt, werden wir die Wertung entsprechend anpassen.

Liebes Tagebuch

Ich bin ein echter Fan des Lionhead-Tagebuchs und finde es superinteressant, die Entwicklung eines solchen Spiels zu verfolgen. Wie lange wird das eigentlich noch fortgesetzt? Immerhin ist das Spiel bereits auf dem Markt.

KLAUS SCHUMANN, ERLANGEN

Auch wenn Umfragen zufolge jeder zweite Leser das Tagebuch mit Begeisterung liest: Nach 41 Folgen (das sind immerhin dreieinhalb Jahre!) legt Steve Jackson erst mal eine Pause ein – die letzte Episode ist in Ausgabe 05/2001 zu finden. Immer wieder bekommen wir Angebote von Spieledesignern, die sich förmlich um den Abdruck ihres Entwickler-Tagebuchs reißen. Wir könnten ganze Hefte damit füllen. Doch was meinen Sie, liebe Leser? Zu welchem Spiel würden Sie sich ein Tagebuch wünschen?


Reportage | Steve Jacksons Tagebuch: Folge 41

Black & White und kein Ende

Black & White hat sämtliche Kontrollhürden genommen, die Designer nehmen wohlverdienten Urlaub. Was noch aussteht, ist die Meinung der Käufer.

32

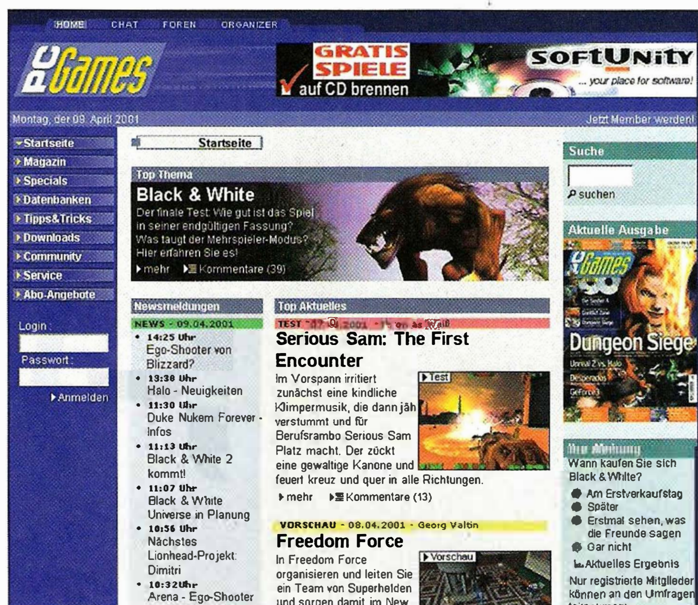
ALLES HAT EIN ENDE Folge 41 bildet den vorläufigen Abschluss der exklusiven Insider-Serie rund um Black & White.

pcgames.de

Da haben Sie wirklich nicht zu viel versprochen: Die neue PC-Games-Website ist tatsächlich ein Schmuckstück geworden. Auch die News sind aktuell. Gibt es eigentlich eine Möglichkeit, direkt mit Redakteuren zu chatten?

DIETER HAMM, BERLIN

Ab sofort veranstalten wir auf www.pcgames.de regelmäßig Chats zu brisanten Themen, etwa **Halo**, **Commandos 2** oder **Empire Earth**. Die zuständigen Spezialisten stehen Ihnen dabei Rede und Antwort. Im April fanden beispielsweise mehrere Tipps&Tricks-Chats mit unseren **Black & White**-Experten statt, die den Teilnehmern wertvolle Kniffe aus der Erfahrung von über 500 Spielstunden verrieten. Tagtäglich besteht übrigens die Chance, Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt im Chat zu einem Schwätzchen zu treffen.



WWW.PCGAMES.DE Die komplett neu gestaltete PC-Games-Website versorgt Spielefans mit täglich frischen Meldungen und einer riesigen Test-, Vorschau- und Tipps-Datenbank.

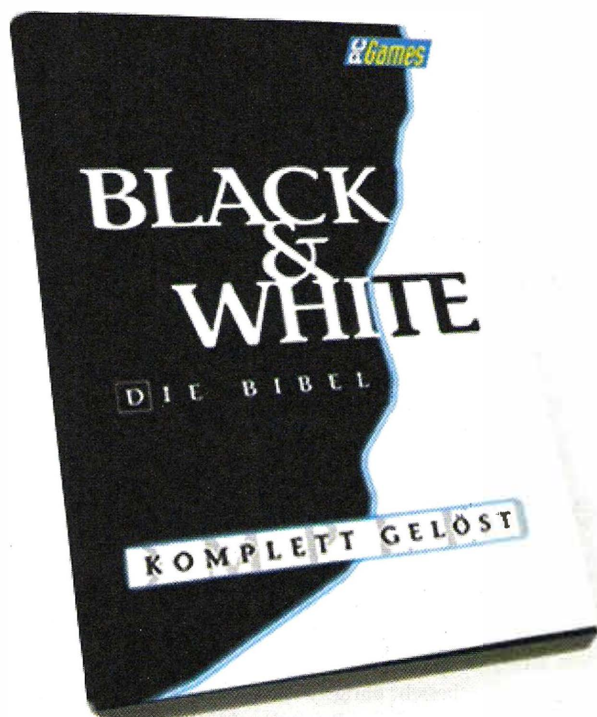
Black & White

Black & White ist schuld daran, dass ich zum ersten Mal in meinem Leben die Schule geschwänzt habe. Ich habe die ganze Nacht durchgespielt und konnte einfach nicht aufhören. Black & White ist einfach das beste Spiel aller Zeiten!

KEVIN HARDER, PER E-MAIL

Fast jeder in unserer Berufsschulklasse hat sich Black & White gleich am ersten Tag gekauft und ist begeistert. 92 % sind viel zu wenig!

MARIO LEHNERT, PER E-MAIL



Ein ganz großes Lob an eure Tipps&Tricks-Abteilung: Die Extrabeilage mit der Black & White-Komplettlösung ist genial. Dank dieser Beilage bin ich schon recht weit, habe aber bei einigen Aufgaben festgestellt, dass manche eurer Tipps nicht stimmen. Wie kommt das?

PETER WEISS, ZÜRICH (SCHWEIZ)

Die Wochen zwischen Redaktionsschluss und der Veröffentlichung von **Black & White** hat Lionhead dazu genutzt, um noch weiter am Missionsdesign zu feilen. Aus diesem Grund kam es zu geringfügigen Änderungen, die im Tipps&Tricks-Teil dieser Ausgabe beschrieben sind.

Dungeon Siege

Kompliment für die Titelstory zu Dungeon Siege. Wo andere Magazine dieses geniale Rollenspiel in wenigen Zeilen abfeiern, gibt es bei PC Games viele Insider-Informationen. Ich habe den Artikel förmlich auswendig gelernt und beneide die Redakteure, die dieses Spiel bereits ausprobieren durften.

MAXIMILIAN KÖRN, FRANKFURT/MAIN

Aboprämie

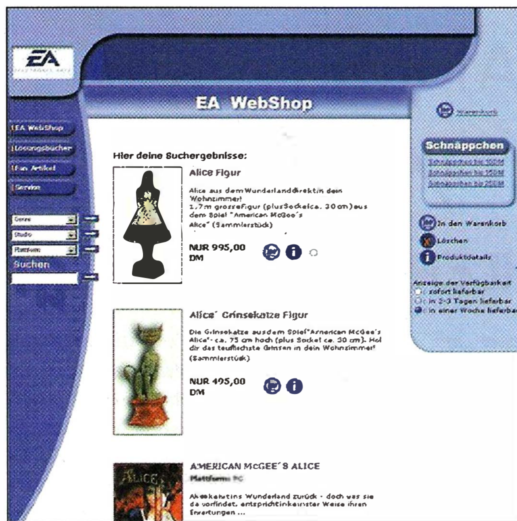
Ich habe eine Frage zur Abo-Prämie: Ich habe einen Freund für die PC Games geworben und ich warte jetzt auf die Abo-Prämie Black & White. Ich wüsste gerne, wann die Prämie ankommt. Vielleicht können Sie meine Frage beantworten.

PETER AVERHAGE, PER E-MAIL

Der Versand hat am 3. April begonnen – also pünktlich zum **Black & White**-Verkaufsstart. Mehrere tausend Exemplare haben in den darauf folgenden Tagen das Lager verlassen; inzwischen wurden alle Pakete zugestellt. Die Aktion läuft übrigens weiter: Wer für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält das Strategie-Highlight **Black & White** kostenlos. Genaue Informationen erhalten Sie unter anderem auf www.pcgames.de.

Alles für die Katz'

In der neuesten Ausgabe der PC Games habe ich gesehen, dass Sie bei dem Riesen-Gewinnspiel eine ein Meter große Grinsekatze-Figur verlosen. Da ich ein Fan des Spiels bin, habe ich bei dem Gewinnspiel sofort mitgemacht – mit nur einem Wunsch: die Grinsekatze-Figur. Aber es war mir natürlich klar, dass ich vielleicht gerade eine Chance von 1:1.000 habe. Deswegen rief ich bei der Firma Muckle-Figuren an, doch dort sagte man mir,



KAUF MICH Wie viele andere Hersteller bietet auch Electronic Arts auf der offiziellen Website seltene Fanartikel an.

dass sie limitiert hergestellt wurde und die gelieferten Figuren bereits vergriffen sind. Chance auf Nachlieferung bestünde nicht. Deshalb meine Frage: Könnten Sie mir vielleicht noch andere Adressen zukommen lassen, an die ich mich wenden kann?

CHRISTIAN WAGNER, PER E-MAIL

Wir haben für Sie nachrecherchiert: Electronic Arts bietet die Figur unter anderem im Webshop (www.electronicarts.de) zum Kauf an. Kostenpunkt: rund 500 Mark.

Age of Empires 3

*Wenn ich die News-Meldung in PC Games 05/2001 richtig verstehe, arbeitet Ensemble Studios an einem 3D-Echtzeitstrategiespiel. Das ist aber nicht **Age of Empires 3**, oder?*

KERSTIN BÜRGER, SOLINGEN

Bei den Ensemble Studios arbeitet man derzeit an zwei Spielen: **Star Wars: Battleground** (eine Koproduktion mit LucasArts) und an einem 3D-Titel mit dem Codenamen **RTS 3**, auf den sich die von Ihnen genannte News-Meldung bezieht. Bitte beachten Sie dazu auch die **Empire Earth**-Vorschau in diesem Heft. Ein **Age of Empires 3** soll es zwar irgendwann geben, allerdings wird Microsoft ein anderes Entwicklerstudio damit beauftragen müssen. Denn die Ensemble Studios haben die Rechte am Namen **Age of Empires**, das Logo und sämtliche Spielinhalte (inklusive Programmcode) an Microsoft abgetreten.

Nix zu rütteln

*Mit Interesse habe ich die letzten Ausgaben der PC Games verfolgt. Ich bin zu dem Schluss gekommen, dass ihr nunmehr, vor allem nach der Rundumerneuerung ab Ausgabe 04/2001, das beste PC-Spiele-Magazin auf dem deutschen Markt seid. Im Allgemeinen sehr übersichtlich, viel Information, gut gewählte Screenshots, interessante Previews und Hintergrundberichte, aktuelle Demos, Patches usw. Jetzt noch eine Frage, natürlich zu **Black & White**: In eurem Testurteil steht, dass B&W Force Feedback unterstützt. Ist das ein Druckfehler? Mit Joystick wird sich das Game ja wohl kaum spielen lassen und eine Force-Feedback-Maus gibt es zwar, die hat aber so gut wie keiner.*

CAPEMAN, PER E-MAIL

Zunächst vielen Dank für das Lob. **Black & White** unterstützt tatsächlich Force-Feedback-Mäuse, zum Beispiel von Logitech oder Saitek. Die Touch-Sense-Technologie von Immersion macht's möglich: Sobald Sie beispielsweise einen Zauberspruch ausführen, bekommen Sie die Rütteleffekte zu spüren. Auch alle Objekte, mit denen man etwas anstellen kann (beispielsweise Figuren, Bäume oder Steine), werden auf diese Weise markiert.

That's Life

*Was ist **That's Life**? Ein Add-on zu die Sims? Warum schreibt ihr nichts darüber?*

SASCHA GUTMANN, PER E-MAIL

That's Life heißt in der deutschen Version **Das volle Leben** und ist tatsächlich eine Zusatz-CD für **Die Sims**. Das Add-on haben wir in Ausgabe 10/2000 getestet.



ROSSIS RUMPELKAMMER

Habt ihr euch schon mal gefragt, woher das Finanzamt weiß, dass ihr bei der Steuererklärung gelogen habt? Warum eure Freundin Wind von Daniela bekommen hat und dergleichen Katastrophen? **Die erschrekkende Wahrheit ist ganz einfach:** Wir werden überwacht! Unsere PCs unterliegen einer ständigen Kontrolle. Ihr stellt euch nun sicherlich die Frage, wie die ganzen Daten heimlich verschickt werden. Per Funk! Wie? Ihr glaubt mir nicht?

Die ungeschminkte Wahrheit erfahrt ihr im Kasten auf der rechten Seite.

PARALLAXEFEHLER

Tja, wenn ich das Video von dir oder besser „mit" dir so betrachte, denke ich immer wieder, dass die zeichnerische Darstellung deiner Person proportional falsch ist. Das „Dicke" war da weniger der Kopf.

MICHAEL

Wie soll ich das denn verstehen? Was willst du damit andeuten? Spontan fällt mir da nur noch der dicke Mantel ein, den ich damals anhatte. Solltest du auf anatomische Besonderheiten anspielen, kann ich dir versichern, dass es sich dabei eigentlich nur um einen Konvertierungsfehler beim Wandeln ins MPEG-Format handeln kann.

TIEFFLUG

Hey Rainer,

ich habe tierische Probleme mit meiner Freundin. Sie macht dauernd so komische Geräusche, wenn ich sie knuddle.

DEIN GAU (NEIN, DAS IST KEIN WITZ)

Warum landen solche Mails eigentlich immer bei mir? Und dann auch noch mit Dringlichkeitsstufe „hoch"? Solchen Schrott würde doch selbst ein Dr. Sommer ungelesen löschen. Weswegen deine Freundin so komische Geräusche macht, kann ich dir gerne verraten. Aber bedenke: Würgelaute sind eigentlich keine komischen Geräusche! Die habe übrigens auch ich beim Lesen deiner Mail gemacht. Du solltest dich doch schon daran gewöhnt haben. Immerhin ist es das häufigste Geräusch, das Menschen in deiner Gegenwart machen..

FRAUENFRAGEN

Hi Rainer!

Also, um noch einmal auf das Thema Frauen zurückzukommen: Du hast mich da wohl tatsächlich etwas falsch verstanden. Ich möchte selbstverständlich nicht, dass ihr „spezielle Frauenthemen" aufgreift. Was ich meinte, war, dass deine Berichte oftmals, wenn auch vielleicht nicht bewusst, doch so dargestellt werden, als wenn wir Frauen von nichts 'ne Ahnung hätten, was Computer anbelangt. Mag ja sein, dass es von dir nicht beabsichtigt ist, aber es kommt mir manchmal so vor, als wenn du wirklich der Auffassung bist: „Frauen und Technik ..." Wenn ich manchmal so deine Briefe in der PCG lese, bekomme ich echt das Gefühl, dass die Frauen, die sich wie ich viel mit dem Computer beschäftigen, eine Seltenheit sind. Aber das ist nicht so. Denn dazu kenne ich zu viele davon. Also mach es gut. Und viel Spaß in der neuen Motorradsaison.

MELANIE

Offenbar haben wir es hier mit einer ganzen Verkettung von Missverständnissen zu tun! Ich habe mit keiner einzigen Zeile dir und/oder deinen Schwestern technische Inkompetenz unterstellt oder unterstellen wollen. Alles, was ich geschrieben und gemeint habe, ist lediglich die mangelnde Präsenz der Frauen in der Computerszene. Ihr prinzipielles Vorhandensein wird nicht bestritten. Ich gehe schon davon aus, dass sich eine nennenswerte Anzahl von Frauen mit den manikürten Händen auf einer Tastatur finden lässt, aber ihre aktive Beteiligung auf diesen Seiten lässt zu wünschen übrig. Ich kann dir versichern, dass ich keine Mails von Frauen verschwinden lasse – es kommen wirklich so wenige. Nicht mehr – aber auch nicht weniger habe ich euch vorgeworfen und unterstellt. Und das ist leider kein Irrtum, sondern eine Tatsache. Ich kann zählen!

SEX, DRUGS & ROCK 'N' ROLL

Moin Rainer!

Um (deine) Zeit zu sparen, komm ich gleich mal zum Wesentlichen. Meistens decken sich unsere Meinungen über das Leben, aber was musste ich in PC Games 04/01 lesen? Der Herr Rosshirt zieht über Teeschlürfer und Nichtraucher her und verleitet damit Tausende Leser zur Sucht, die von Kritikfähigkeit oder Ironie noch nix gehört haben (ich hör mich schon wie ein Zeuge des Sofas an).

Jedenfalls bin ich der Auffassung, dass man diese Menschengruppen wie so oft nicht über einen Kamm scheren kann. Ich zum Beispiel trinke lieber Tee als Kaffee und lieber Whiskey als Multivitaminsaft. Ich bin Nichtraucher, gehe aber zu Metal-Konzerten. Und NEIN, ich trage keine Rentierpullover und kann nicht klöppeln. Und JA, ich habe rauchende Freunde und welche, die sich sieben Tassen Kaffee und mehr am Tag reinziehen. Vielmehr sind es die Raucher, die ich bemitleide, weil sie sich je-

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

den Morgen ein Taschentuch voll Schleim aus den Bronchien holen müssen und von den (meist viel besser aussehenden) Nichtraucherfrauen ungern geküsst werden. Und sind es nicht die Kaffeetrinker, die ohne ihre Droge nicht aus dem Bett kommen und später mit Magengeschwüren rumrennen?

STAY HEAVY FALK AUS DRESDEN

Meine Güte – diese Kolumne bescherte mir Zuschriften wie schon lange nicht mehr. Prima. Ich bin also auf dem richtigen Weg. „Viel Feind', viel Ehr", pflegt der Volksmund ja immer zu sagen. Verteidigen will ich mich nicht noch einmal, das habe ich ja schon in der letzten Ausgabe getan. Wundern tu ich mich nur immer wieder, dass eine Kolumne für bare Münze genommen wird. Übrigens: In der letzten Ausgabe ist der Typ auf Seite 12 auch nicht wirklich auf einer Ratte geritten! Und wie du sicher bemerkt hast, ziehe ich nicht NUR über Teetrinker her – ich ziehe AUCH über Teetrinker her. Ein feiner, aber entscheidender Unterschied. Und wenn wir gerade bei kleinen Unterschieden sind: Du denkst im Ernst, nichtrauchende Frauen sehen besser aus? Nicht, dass ich jetzt die Optik von Nichtraucherinnen kritisieren möchte, aber lieber einen Freund verloren als einen guten Gag. Wir Raucher müssen zusammenhalten. Rauchende Frauen, Freunde und Ehemänner rauchender Frauen: Habt ihr gelesen, was Falk da geschrieben hat? Lasst ihr das so widerspruchslos stehen? Meldet euch in Scharen bei mir. Die Mutigen unter euch können mir auch ein Foto als Gegenbeweis schicken. Wenn nennenswert viele Zuschriften kommen, werde ich eine Galerie rauchender Frauen eröffnen und dem Falk um die Ohren schlagen. Das können wir so nicht auf uns sitzen lassen. Eine Frage der Ehre.

FINANZFRAGE

Tag Rainer!!

Erst mal ein Lob für das neue Layout! Dann aber gleich zur Kritik: Erst mal, ganz schön ausbeuterisch von euch, den Preis um gnadenlose 9 (NEUN!) Pfennig zu erhöhen – nicht, dass mich das als Abonnent wirklich tangieren würde. Wofür verwendet ihr das ganze Geld? Bei einer Auflage von rund 290.000 Stück sind das ja über 26.000 DM!! Geht das Geld an dich oder warum schreibst du dein Gehalt seit neuestem GROSS?? Ansonsten, mach weiter wie bisher!

HANNES

Donnerwetter. Was hab ich nur für aufmerksame Leser? Euch entgeht wirklich nichts. Dir (und den anderen 58) muss ich leider gestehen, dass sich mein gehalt (Finger weg, Herr Textchef!) leider nicht erhöht hat und natürlich nach wie vor klein geschrieben wird. Lediglich das Lektorat fand es, ungefragt und unaufgefordert, an der Zeit, mit diesem uralten Gag endlich Schluss zu machen und ihn mittels Anwendung korrekter Rechtschreibung zu töten, ohne sich darüber bewusst zu sein, dass es sich hierbei eigentlich um keinen Fehler handelt, sondern aufgrund jahrelangen Gebrauchs um eine Sonderregel. Ich bedaure, dass wir euch für die DVD-Version inzwischen 0,09 Mark (so liest es sich einfach besser) aus der Tasche ziehen. Aber dafür bekommt ihr ja zusätzlich die einzigartige DVD-Box zum Archivieren – und das kostet uns deutlich mehr als diesen Betrag. Aufgrund der Resonanz sind wir sicher, die richtige Entscheidung getroffen zu haben.

Anm. d. Lektorats: Wir stehen derzeit in Verhandlung mit der Verlagsleitung darüber, ob die orthographisch falsche Schreibweise im Rahmen künstlerischer Freiheit offiziell wieder eingeführt werden darf oder ob die leidige Affäre durch eine geringe Anhebung des Autorensalärs auf Spitzenmanagerniveau endlich ad acta gelegt werden kann.

DIÄT

Hallo Rainer!

Als ich in der PC Games 05/01 deinen Bericht in der Rumpelkammer über Diäten gelesen habe, ist mir eingefallen, dass – kein Scherz – ein Bekannter mir erzählt hat, sein Freund hätte 20 Kilo abgenommen. Wie? Morgens ein Bier, mittags ein Bier und abends ein Bier! Toll, gell?!

CU ROBERT ALIAS MATLOCK

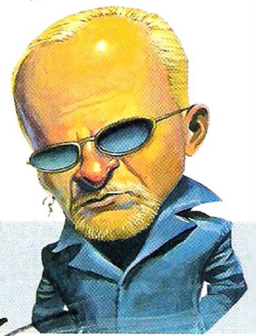
Ja, die Zeit war einfach reif für diese revolutionäre Idee. Wer braucht Diätratschläge, wie sie in diversen Frauenzeitschriften (Nein, Melanie, ich will jetzt nix unterstellen, ich verwende nur die Pauschalisierung, um zu verdeutlichen!) zu finden sind? Richtig: niemand. Alles nur eine Frage der richtigen Organisation. Einige Biere vor dem PC, zusammen mit einer Pizza, und dabei einen Waschbrettbauch bekommen. Ein Traum der Menschheit wird wahr. Das ist alles nur eine Frage der richtigen, mit Bedacht gewählten Temperatur. Leider bin ich sehr kälteempfindlich, so dass diese Lösung für mich nicht in Frage kommt.

RAINERS EINSICHTEN
Rainer Rosshirt



Solltet ihr nächsten Monat meine Kolumne an dieser Stelle vermissen oder ich klinge irgendwie merkwürdig: Sucht nach mir und befreit mich aus Area 51.

„MOUSE", wie das „(M)ilitary (O)perative (U)HF (S)tandard (E)quipment for Personal Computers" kurz genannt wird, wurde über geschickt lancierte Berichte der breiten Öffentlichkeit als DAS benutzerfreundliche Bediengerät für eine grafische Oberfläche schmackhaft gemacht. Von der NASA wurde in den früher 70ern ein Gerät entwickelt, das Informationen aus einem Computer über weite Strecken übermitteln konnte. Leider erwies sich die Antenne als ein zu verräterisches Anbauteil und wurde darum zu Recht gemieden. Integriert in eine Mouse, die Antenne als Kabel getarnt, wurde es aber nahezu überall angenommen. Aber bald wurde die Rechengeschwindigkeit der PCs zu schnell, um sie lückenlos überwachen zu können. Eine bei Microsoft eingeschleuste Projektgruppe unternahm daraufhin die bis heute sehr effektive Maßnahme, die Rechengeschwindigkeit durch ein manipuliertes Betriebssystem (Windows) so lange künstlich zu verlangsamen, bis die eigentlichen Funktionen von Mäusen sichergestellt wurden. Die Verbreitung von Funkmäusen wird bisher wirkungsvoll unterdrückt (wegen gestörten Empfangs). Inzwischen freuen sich viele von uns über den Komfort einer optischen Maus. Wirklich eine tolle Sache – können doch nun neben reinen Daten auch noch Videoaufnahmen verschickt werden. Oder denkt ihr, es sei ein Zufall, dass optische Mäuse rot zu leuchten pflegen? Winzige Infrarotkameras können Bilder auch aus dunklen Räumen übertragen! Solltet ihr nächsten Monat meine Kolumne an dieser Stelle vermissen oder ich klinge irgendwie merkwürdig: Sucht nach mir und befreit mich aus Area 51.



MMER **ROSSIS** RUMPELKAMMER

MEHR DIÄT

Hey Rainer,

bösen Gerüchten zufolge scheinst du unter leichtem Übergewicht zu leiden. Stimmt das? Und wenn ja, funktioniert deine Diät aus der letzten Ausgabe doch nicht?

JÜRGY

Gleich zu Anfang: Ich leide nicht! Vielleicht wiege ich etwas viel, legt man den Body Mass Index zugrunde, aber ich leide keineswegs darunter. Und dick bin ich wirklich nicht – nur vielleicht etwas zu schnell. Guck nicht so ratlos, ich erkläre es dir. Einstein hat bewiesen, dass die Masse eines Körpers mit seiner Geschwindigkeit zunimmt und dass ein Körper, der sich mit Lichtgeschwindigkeit bewegt, eine unendliche Masse bekommt. Ich bin mir dieser Tatsache durchaus bewusst und bewege mich dementsprechend vorsichtig. Aber aufgrund meiner hyperaktiven, bayrischen Gene scheine ich mich dennoch etwas schneller zu bewegen als die meisten meiner Mitmenschen, weswegen es zu besagtem Effekt mit der leicht erhöhten rosshirtschen Masse kommt.

BPjS

Moin Rossi,

ich muss jetzt auch mal meinen Senf zu der BPjS abgeben. Seien wir doch mal ehrlich: Was fördert die BPjS schon mit ihrer Indizierung und Zensur von Spielen? Heutzutage hat fast jeder einen Internetanschluss. Jeder, der ein Spiel haben will, das in Deutschland indiziert ist, geht halt ins Internet und saugt es sich, auch wenn's illegal ist. Den Firmen, die diese Spiele programmieren, entsteht dabei nur Schaden, oder? In Gemeinschaftskunde habe ich vor ein paar Jahren mal gelernt, dass wir in einer Demokratie leben, wo es die Zensur eigentlich nicht geben dürfte. Warum ist die BPjS eine Ausnahme? Nur weil die dem „Jugendschutz" dienen? He! Ich bin 18! Ich will in einen Laden gehen und mir zum Beispiel – PIEP – kaufen. Bin mir sicher, wenn der Brief abgedruckt wird, ist der Name verschleiert, auch wenn es so was wie Pressefreiheit gibt. So, ich rege mich jetzt hier nicht weiter auf.

SEE U: [XT]-KID

Okay – und nur weil Jugendliche kein Auto fahren dürfen, haben sie das moralische Recht, auf die Straße zu gehen und sich eines „auszuleihen"? Heutzutage hat ja fast jeder Zugang zu einer Straße.

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

Und was Jugendschutz mit Zensur zu tun hat, entzieht sich eh meinem Wissen. Natürlich kannst du als Erwachsener in einen Laden gehen und dir – PIEP – kaufen. Etliche Läden verkaufen es, wenn auch nur unter dem Ladentisch. Meckern ist einfach. Auch von dir habe ich keinen vernünftigen Vorschlag bekommen, wie man es alternativ, ohne Indizierung, regeln könnte. Langsam finde ich es echt langweilig, immer dieselben fadenscheinigen Argumente zu lesen. Denkt euch mal was Neues aus.

VERSCHWÖRUNG

Tach Rainer,

ich hab eine Vermutung. Ich habe sehr lange gebraucht, um sie mir zu bestätigen und sie wirklich zu glauben. Seit ein paar Jahren gibt es die Vermutung, dass es dich nicht gibt, aber ich glaube an dich. Meine Vermutung ist: Es gibt gar keine Leserbriefe! Wie ich auf diese Vermutung komme? Ganz einfach, es hat mich gewundert, wie du immer so lustige und doch tiefsinnige Antworten schreiben kannst. Und da kam mir der Einfall: Es gibt eine geheime Unterredaktion der PC Games, wo spezialisierte Fachkräfte Leserbriefe schreiben und zwar exakt so, dass du so lustig darauf antworten kannst. Ich habe euch enttarnt. Aber ein Problem habe ich noch: Wenn diese Mail irgendwann abgedruckt wird ... heißt das dann, das ist wirklich meine oder nur, dass irgendjemand in eurer Redaktion den gleichen Einfall hatte wie ich? In tiefster Verehrung,

DEIN VERWIRRTER 4GT~NERON

Du hast als einer der wenigen die ganze grausame Wahrheit erkannt. Es gibt weder mich noch gibt es meine Rumpelkammer. Das ist alles nur ein potemkinsches Dorf, ein Fake, der vom Offensichtlichen ablenken soll. Gelegentlich gelingt es mir, Texte über Kanäle, auf die ich hier nicht näher eingehen kann, an den entsprechenden Stellen vorbeizuschmuggeln und über Mittelsmänner hier im Heft erscheinen zu lassen. Wie das genau funktioniert, kann ich aus verständlichen Gründen natürlich nicht sagen. Seit ich mitgeholfen habe, die Mouse-Verschwörung an die Öffentlichkeit zu bringen, ist jedenfalls ...– Übertragung unterbrochen – ... hinter dem lustigen Aufbaustrategiespiel **Tropico** steckt das noch junge US-Entwicklerteam Pop-Top Software, das mit **Railroad Tycoon 2** vor zwei Jahren einen überzeugenden Einstand feierte.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de


Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Kennt alles, spielt vieles: Wo kleine Siedler große Schlachten schlagen oder sich GDI-Streitkräfte mit den Nod-Brüdern balgen, fühlt sich die Expertin für Strategisches und Taktisches am wohlsten.


Florian Stangl [fs@pcgames.de] Sport, Action
Wacht neben einem Eishockey-Schläger auf, verbringt die Mittagspause mit **Need for Speed** und putzt abends seinen Raketenwerfer. Der Stanglnator stört sich auch nicht an nörgelnden PR-Managern.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:


Daniel Kreiss [dk@pcgames.de] Abenteuer, Action
Seit Jahren räumt er Britannia auf, verbessert sein Charisma und kennt jeden Baum an der Schwertküste mit Vornamen. Abenteurer Kreiss behauptet von sich, jedes Rededuell mit Piraten zu gewinnen.


Georg Valtin [gv@pcgames.de] Abenteuer, Sport
Unser Schorsch hat ein Herz, groß wie ein Basketball. Kein Wunder, dass er jeden anknurrt, der ihm die Testversion von **NBA Live** wegschnappen will – außer, er wird durch gute Rollenspiele besänftigt.

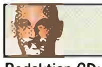

Sascha Gliss [sg@pcgames.de] Simulation, Sport
Tausendsassa Gliss tanzt gerne auf allen Hochzeiten und bekommt nur bei öden Wirtschaftssimulationen Schweißausbrüche. Setzt man ihn vor eine Online-Flugsimulation, vergisst er alles um sich herum.


Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Unser Nachwuchs-Napoleon kennt Spiele, die andere nicht mal buchstabieren können. Der Hardcore-Stratege ist aber nicht betriebsblind, sondern fliegt mit Sascha um die Wette oder ballert wild um sich.


Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Verputzt Zergs zum Frühstück, schubst Terraner in tiefe Krater und röstet Protoss über dem Lagerfeuer. Wenn sich unser Rambo Thomas in **Unreal Tournament** ausgetobt hat, löst er mit der Maus Puzzles.


Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

Fragen und Anregungen zur Heft-CD/-DVD


Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Bernhard Meiler, Jasmin Sen

Fragen und Anregungen zu den Videos


Klaus Rohrhuber [kr@pcgames.de]

Fragen zu Hardware-Tests


Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

Fragen zu Testcenter und Benchmarks


Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

Fragen, Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website


Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

Tipps&Tricks-Einsendungen (Kurztipps, Komplettlösungen etc.)


Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Silke Menne, Stefan Weiß, Lars Theune

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Petra Dittrich-Hübner, Carola Giese, Gisela Müller
Titelgestaltung: Gisela Müller
Bildredaktion: Albert Kraus, Sonja Pfaffenberger

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE
PC Games, Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Abo-Telefon: 01805 / 95 95 06
(0,24 DM/Min.)
Abo-Fax: 01805 / 95 95 13
(0,24 DM/Min.)
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/28 72 345
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.) -141
Anzeigenberatung:


Wolfgang Menne
-144 (Hardware)


Ina Schubert
-346

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer -140, Anca Stef -345

Es gelten die Mediadaten Nr. 14 vom 01.10.2000
COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

VERLAG
Computec Media, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

VERTRIEB
Gong Verlag GmbH

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-).
Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

PC Games Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm
Tel.: 01805 / 95 95 06
(0,24 DM/Min.)
Fax: 01805 / 95 95 13
(0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD ÖS 900,-
PC Games DVD ÖS 900,-
PC Games Plus ÖS 1.435,-

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782
PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783
PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 VKZ B83361
PC Games DVD
ISSN 1616-6914 VKZ B50713

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung, Umstellung von CD auf DVD etc.)
computec.abo@dsb.net

INSERENTEN

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage 4. Quartal 2000 290.773 Exemplare

AWA
Ermittelte Reichweite 860.000 Leser

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats Mai?



DICKE FREUNDE Der Orc begrüßt Bill Roper jeden Morgen im Blizzard-Hauptquartier.

Per Postkarte erreichte uns der Sieger-Schnappschuss-Spruch aus der letzten Ausgabe: Steffen Raiser aus dem bayerischen Ehingen darf sich auf ein großes Paket mit handverlesenen Topspielen freuen. Als neue Schnappschuss-Opfer haben wir diesmal ein dynamisches Blizzard-Duo ausgewählt – und freuen uns wie immer auf Ihre originellen Einsendungen.

Gewinn-Hotline:	0190 - 08 58 69 (DM 1,21/Minute)
Anschrift:	COMPUTEC MEDIA AG Redaktion PC Games Stichwort: Schnappschuss Roonstraße 21 D-90429 Nürnberg
E-Mail:	schnappschuss@pcgames.de
Website:	www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 18. Mai 2001. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



DÉJÀ VU Der neue Game Boy Advance stellt den Bundeskanzler auf der Spielwarenmesse vor unerwartete Probleme.

Am 06. Juni erscheint die PC Games 7/2001

Tipps & Tricks

Egal, ob Sie derzeit **Tropico** oder **Black & White** am liebsten spielen: Die Durchspiel-Experten von PC Games verraten Ihnen alle Tipps und Kniffe, die Sie brauchen. Außerdem finden Sie in der nächsten Ausgabe wieder jede Menge Kurztipps.

Baldur's Gate 2 Add-on

Nur wenige schaffen es, das Mega-Rollenspiel **Baldur's Gate 2** in weniger als 100 Stunden durchzuspielen. Wer's bereits geschafft hat, darf sich auf neue, spannende Abenteuer im Fantasy-Land Amn freuen – wir testen, ob das offizielle Add-on den Kauf wert ist.

E3-Messebericht

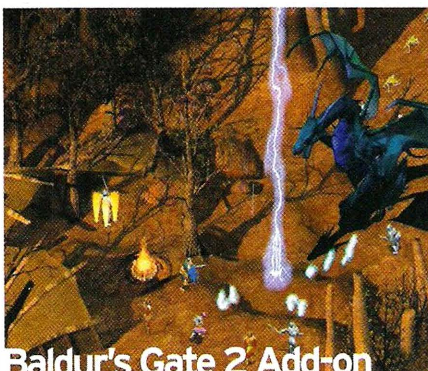
Wann kommt **Max Payne**? Was steckt wirklich hinter **RTS 3**? Wird es jemals ein **Age of Empires 3** geben? Welcher Shooter hat die bessere Grafik – **Doom 3**, **Unreal 2** oder **Halo**? Wie geht's **Half-Life 2**? Wird man in **FIFA 2002** endlich die Steuerung frei konfigurieren können? **Neverwinter Nights** oder **Dungeon Siege** – welche Rollenspielwelt ist prächtiger? Wie sehen die Harry-Potter-Spiele aus? Erscheint **Driver 2** doch noch als PC-Version? Was macht Richard Garriott als Nächstes? Um Ihnen auf all diese Fragen verlässliche Antworten geben zu können, jetten wir mit einem Redakteurs-Großaufgebot nach Los Angeles und durchkämmen für Sie die Hallen der E3 – die weltgrößte Messe für Computer- und Videospiele. Wir plaudern mit Designer-Größen wie Warren Spector und Sid Meier, analysieren die Qualität der Xbox-Spiele und liefern Ihnen mit dem großen E3-Special den vollen Spiele-Durchblick.

Bundesliga Manager X

Der Name verpflichtet: Einstmals galten die Spiele der **Bundesliga Manager**-Serie zu den beliebtesten Fußballmanagern weit und breit. Lohnt sich der Umstieg von **Anstoß 3** oder **Kicker Fußballmanager 2** auf den Hoffnungsträger von Software 2000?

Die Völker 2

Siedler 4 war Ihnen zu brav? Zu niedlich? Dann könnten Sie sich vielleicht für die **Völker**-Fortsetzung begeistern: Die drei Stämme unterscheiden sich spielerisch und optisch, die Grafik strotzt nur so vor witzigen Details. Stärken und Schwächen stehen im Test.







POKÉMEIER



Hallo Zielgruppe!

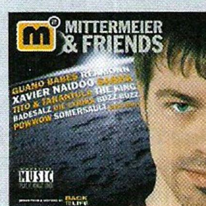
Als Mensch, der das Leben um sich erforscht, muss ich mich auch mit den neuesten Gehirnwäschetechniken auseinander setzen. Vor nicht allzu langer Zeit hörte ich das erste Mal von einer Game-Boy-Sache, wo Kugeln geworfen werden, die dann Figuren ergeben, und der, der die bessere Figur wirft, gewinnt. Als Bayer dachte ich mir zuerst, was ist denn bitte so besonders am Kegeln?

Und dann auch noch Kegeln auf dem Game Boy! Übrigens finde ich den Namen „Game Boy" echt ungelungen. Das klingt so nach netten jungen Herren zum Anmieten. So jemand würde keine zehn Minuten in einer bayerischen Kegelbahn überleben. Und außerdem, ich nenne mein Telefon doch auch nicht Callboy!

Aber ich musste feststellen: Mit Kegeln hat das nix zu tun. Das Phänomen heißt Pokémon, ist eine ansteckende Krankheit und wurde aus Japan eingeschleppt. Es geht darum, 251 Pocket-Monster (japanisch: Pokémon; ist denn in Japan so wenig Platz, dass schon an Worten gespart wird?) zu sammeln, zu trainieren und dann gegeneinander antreten zu lassen. Die Monster haben Namen wie Arbor, Pikachu oder Rattfratz, können sich weiterentwickeln, sind dann noch gefährlicher und haben noch bösere Namen. So wird aus Enton bei entsprechender Pflege Entoron. Harte Sache! Apropos Enton, die offizielle Beschreibung zu diesem Monster im „Pokédex" (ich sag da jetzt nix dazu) lautet: „Enton; Typ: Wasser, Größe: 0,8 m, Gewicht 19,6 kg. Dieses Pokémon lullt Gegner mit hypnotisierendem Blick ein, bevor es Psikräfte einsetzt". Also ich dachte mir schon seit Godzilla, dass die Japaner Klebstoff schnüffeln, aber was musst du nehmen und vor allem wie viel, damit dir so was einfällt?

Und liebe Kinder, ihr braucht doch keine **Goldene Edition** für so was. Geht doch mal raus ins Leben, das ist viel härter. Da gibt es wesentlich mehr als 251 Monster. Die könnte man doch auch in kleine Kugeln sperren und gegeneinander antreten lassen. Das wär's! Zum Beispiel den Pokémann Bademeisto (Element: Wasser) großziehen bis zum Hausmeistu (Typ: Gift, Gewicht: 150 kg) und der kann dann antreten gegen Scientologo (Psikräfte!!!), der ausgewachsenen Form des Zeugenjehovahai (lullt seine Gegner an der Haustür ein). Und die echten Checker lassen dann in der Fußgängerzone Straßenpantomimo auf Inka-Panflöt-Frattz los.

Kumba Yo!
Und bleibt wachsam!
Euer Michl



Comedy-Superstar Michael Mittermeier schreibt exklusiv für PC Games. Seit dem Riesenerfolg seines Programms **Zapped! Ein TV-Junkie knallt durch** ist er Dauergast in Sendungen wie **7 Tage - 7 Köpfe** oder **Quatsch Comedy Club**. Seine aktuelle CD **Back to Life** schoss bis auf Platz 2 der Charts, seine Tournee-Auftritte sind lange im Voraus ausverkauft. Die aktuelle Single **Kumba Yo!** von Mittermeier vs. Guano Apes stieg auf Platz 3 ein. Aktuelle Informationen über Michael Mittermeier finden Sie unter www.mittermeier.de. Bisherige Folgen von Mittermeier's Lost Level finden Sie auf www.pcgames.de.